FEBRUAR 2005 36 1.150 SIT

PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

CD IZDAJA

TESTI NOVE OPREME!

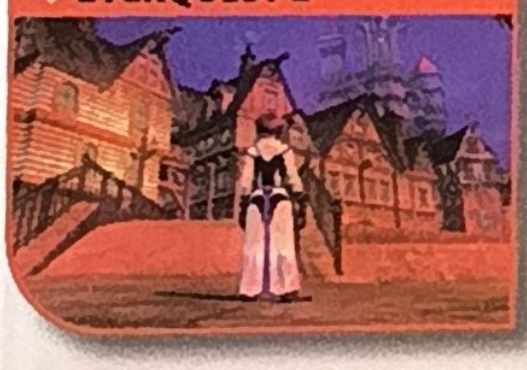
- 15 medijskih predvajalnikov
- Nova programska oprema
- 4 predvajalniki MP3

DENAR MOČ & SEKS

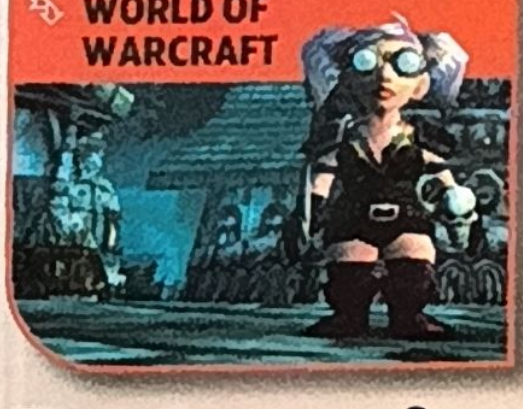
Digitalni milijarderji, nasveti za hitrejši PC in najbolj umazana beseda na internetu

NAJNOVEJŠE IGRE
CHRONICLES OF RIDDICK

DVOBOJ VELIKANOV
EVERQUEST 2



WORLD OF WARCRAFT



+ **TEST** večfunkcijskih naprav

PRIHODNOST

PRVI TEST tehnologije **INTEL BTX**

18 STRANI ZA NOVE IGRE

Začela se je epska bitka med World of Warcraft in EverQuest

Delavnice

17 STRANI NASVETOV! SPOZNAJTE LINUX, OLEPŠAJTE WIN XP...

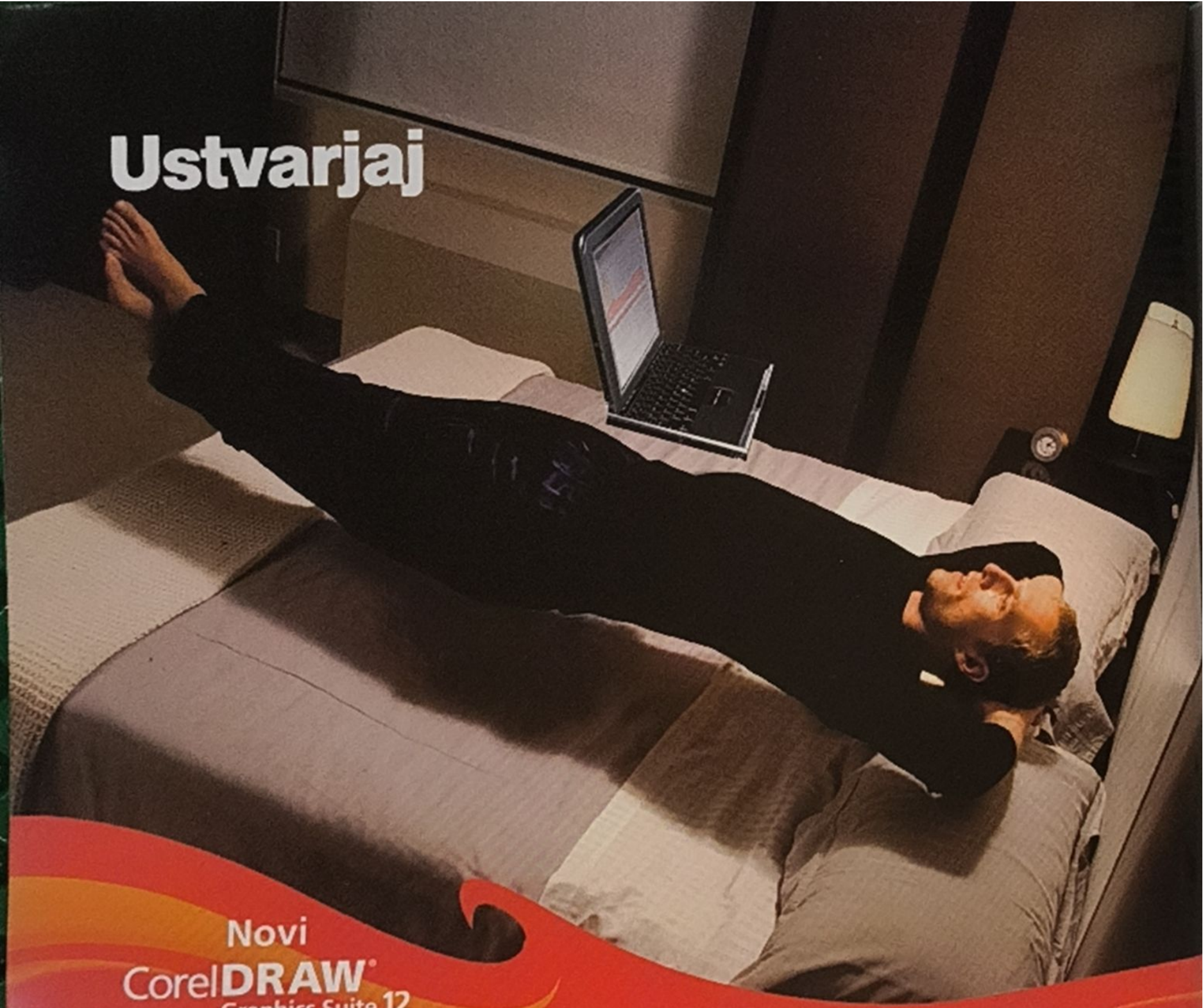
Svet hekerjev

Razkrivamo njihove umazane trike!

IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

CELOTEN STEGANOS SECURITY SUITE 5 >> DEEPBURNER >> BRYCE 5 >> FORD RACING 3 >> 3D CANVAS 6.5 >> DRAGON'S LAIR III >> SANDRA 2005 + OSTALO

ISSN 1580-8203
FEBRUAR 2005 / 36 / 1.150 SIT
9 771580 820005



Novi
CorelDRAW®
Graphics Suite 12

Začnite oblikovati dvakrat hitreje

Povsem prenovljen CorelDRAW® Graphics Suite 12 je prva zbirka pametnih grafičnih orodij za okolje Windows®. Ta tehnično napredna zbirka aplikacij za ustvarjanje ilustracij in animirane grafike ter delo z digitalnimi slikami prinaša hitrost in raven prilagodljivosti, ki jima ni para, vam pa ponuja moč, da ujamete svoje zamisli in načrtujete postavitve hitreje kot kdaj koli prej. Tako se lahko posvetite temu, kar želite ustvariti, in ne razmišljate o tem, kako boste to naredili.
Za dodatno pospešitev in poenostavitev delovnega procesa so tu še izboljšave pri združljivosti datotek, s katerimi se storilnost dvigne na višjo raven. Izkusite novo evolucijo pri oblikovanju.

Od februarja pa do razprodaje zalog bo ponovno možno kupiti CorelDRAW® Graphics Suite 11 toda za več kot 4-krat nižjo ceno od trenutne različice CorelDRAW® Graphics Suite 12.
Paket ne vsebuje knjig za uporabo.

Distributer za Slovenijo

COREL

Računalniški sistemi MEGAhit

Komplet BASIC RW

AMD Sempron 2200+
256 MB DDR pomnilnika
80GB 7200 ATA
CD RW zapisovalnik
MSI KM3M-LB + AGP
vgrajena grafična kartica
mrežna kartica 10/100
in zvočna kartica
disketna enota 1,44
ATX BASIC ohišje (belo,srebrno ali črno)
Multimedijska Tipkovnica Ps2
Scrool Ps2 miška + podloga
+DARILO

Za gotovino **64.900**

Sistem SCORPIO MEDIA

AMD Sempron 3100+(754)
512 MB DDR pomnilnika
160GB 7200 S-ATA
ATI Radeon 9600PRO 128Mb TV
DVD- RW (+/-) NEC3520A
MSI K8M NEO FSR (754)
vgrajena mrežna kartico 10/100
in 6 kanalna zvočna kartica
disketna enota 1,44
ATX SCORPIO 400W Silent
Multimedijska Tipkovnica Ps2
Scrool Optical Miška Logitech + podloga
+DARILO

Podpora AMD® Athlon™ 64 processor

Stransko okno z osvetlitvijo

Za gotovino **167.900**

Komplet PREMIUM ŠOLAR

Intel Celeron 2400
256 MB DDR pomnilnika
80GB 7200 ATA
ATI Radeon 9250 128Mb TV
CD RW zapisovalnik
MSI MS-655 MAX-L
vgrajena mrežna kartica 10/100
in 6 kanalno zvočna kartica
disketna enota 1,44
ATX PREMIUM 400W Silent
Multimedijska tipkovnica
Optična miška Logitech + podloga
aktivni zvočniki 240W
+ 17" monitor HYUNDAI Qv770
+DARILO

Za gotovino **119.900**

Komplet PREMIUM PLANET

AMD Sempron 2800+
512 MB DDR pomnilnika
120GB 7200 ATA
ATI Radeon 9550 128Mb TV
DVD RW (+/-) NEC3520A
MSI K7N Force2
vgrajena mrežna kartica 10/100
in 6 kanalna zvočna kartica
disketna enota 1,44
ATX PREMIUM 400W Silent
Multimedijska tipkovnica
Optična miška Logitech + podloga
aktivni zvočniki 240W
+ 17" monitor HYUNDAI Q770 FLAT
+DARILO

Za gotovino **158.900**

Vsi računalniki vsebujejo:
+ Anti virusni program PC Cilin
+ VSA ORIGINALNA NAVODILA IN GONILNIKI
+ KNJIGA HITRI VODNIK

AKCIJA samo **2.990** Sit

Ob Nakupu
Sistema MEGAhit
Antivirusni Program
Panda Titanium Slo Oem

Ob nakupu sistema priporočamo

Panda Platinum A-virus/firewall SLO	4.750
Norton A-virus OEM	5.930
Win XP Home Slovenski	25.900
Win XP PRO Slovenski	39.900
MS OFFICE SLO Students&Teachers	32.400
MS OFFICE 2003 Basic Edition SLO	53.800

Microsoft

Norton AntiVirus 2006

Silent

Serija računalnikov **Premium** in **Scorpio** je opremljena z napajalniki in hladilnimi telesi z minimalnim hrupom

HLADILNIK PC-Cooler SPA-900CuAl K7/K8/P4/755

6.330

NAPAJALNIK P-4 450 CWT 120mm čn-SATA Temp. Kontrola

6.490

DVD - DivX - Grafika - Monitorji - Mp3 Predvajalniki - Notesniki - Fotoaparati

HYUNDAI 17" Q770D FLAT

H. frekvenca 30 - 70 kHz
V. frekvenca 50-150
Točka 0,25/0,20 mm
1280 * 1024/60 Hz
1024 * 786/85 Hz

30,990

LCD GNR 15" TS-501

LCD 15" Srebrno črn
Kontrast 300:1
Svetilnost 250 cd/m
Odzivni čas: 16+9 ms
Res: 1024 * 768 / 60 ali 75 Hz
Točka 0,297
zvočniki

49.990

LCD GNR 17' TS-700

LCD 17" Srebrno črn
Kontrast 450:1
Svetilnost 270 cd/m
Odzivni čas: manj od 16 ms
Max res: 1280*1024/60Hz
Točka 0,264
zvočniki

63.900

LCD GNR 19' TS-900

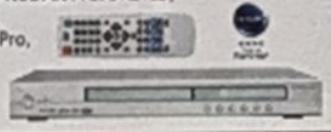
LCD 19" zvočniki
Kontrast 700:1
Svtilnost 250 cd/m
Odzivni čas: manj od 25 ms
Max res: 1280*1024/60Hz
Točka 0,264
zvočniki

94.900

DivX Yakumo DVD Master Dx4

Audio-CD, CD-R, CD-RW,
DVD DivX 3.11,
DivX 4.12 in DivX 5.x s
JPEG, KODAK PICTURE CD,
Mp3,
MP3-Pro,

15.900



AGP GeFORCE GF 6600GT 128MB 2x DVI

3D pospeševalnik nVidia GeForce
128Mb GDDR3
AGP 2 / 4 x / 8x
Dual 400MHz RAMDACs

56.900

Digitalni FOTOAPARAT Ricoh Caplio R1 4MP 4Mpix

4.8X optični + 3.6x digitalni zoom,
1.8" LCD zaslon
0.8s - zagon
12MB spomin
USB povezava,

59.900

UGODNO APARATI RAZLIČNIH BLAGOVNIH ZNAMK

NOTESNIK HYUNDAI P57EF 15"

15" TFT Ekran
Intel Celeron 2800/256
256 MB DDRAM
40GB 7200 disk
DVD+CD-RW Combo
TORBICA

199.900

UGODNO NOTESNIKI RAZLIČNIH BLAGOVNIH ZNAMK

USB MP3 128 Mb MACER +FM Radio +Snemalnik

128 MB
Predvajanje MP3 / WMA
Snemalnik zvoka
Osvetljen LED display

13,250

USB 2.0 Pomnilnik

Interface - USB 2.0 / 1.1
Rok trajanja: Preko 10 let

128MB	3.700
256MB	7.200
512MB	13.900

CD RW +DVD MSI ZUNANJI Xs24

Prenosni CD RW in DVD v enem
24x CD-R/24x CD-RW
24x CD/8x DVD
USB 2.0

25.900

ZVOČNIKI MS 4.1 ML-F308 1600W

4.1 standard
1600 W glasbene moči
Leseni Sub-woofer
4 sateliti

7.900

ImageQuest · HYUNDAI · acer · hp invent · DELL www.dell.com · SONY · iiyama · SAMSUNG · PINNACLE SYSTEMS · nVidia · ATi

Plačilni pogoji :
Ob nakupu nad 15.000 sit priznamo 4% gotovinskega popusta*.
Ob nakupu sistema MEGAhit skupaj z monitorjem 6% gotovinskega popusta.

Ugodno tudi nakupi na obroke: 3, 6, 12 ali 24* mesecev
DomKredit *, MINI KREDIT NLB ,DINERS, AMERICAN EXPRESS

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake latiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

e-misija

Več na spletni strani

www.e-misija.si

Opravičujemo se za morebitne napake v oglasu. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. CENE V OGLASU VSEBUJEJO DDV in veljajo ob plačilu z gotovino

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 36 Februar 2005

Vklop

Opremljeni 10
Jutrišnja strojna oprema danes

Novice 12
Naj vas čas ne prehiti

PCF vodič 15
Služite denar s svojo silicijevo igračko

Teme

Moč 20
40 najboljših pospeševalnih nasvetov

Seks 28
Ubežite modernemu lovu na čaorvnice

Denar 32
Nadaljujemo z debato o denarju

Hazarderjev dnevnik 24
Naš človek v online kazinu zapravlja denar)

Delavnice

Grafika Pokrajine v *Bryce* 72

Varnost Zaščitite svojo zasebnost 76

Igre Modifikacije za *Half-Life 2* 78

Zvok Vzorčenje za telebane 80

XP Pobarvajte Windows 81

Splet Ustvarjanje menijev v *Flashu* 82

Linux Igralne zadeve 84

Izboljšave Naprednejša LCD ploščica 85

Omrežja Delite si internet 86

Programiranje Še več o DirectX 88

Vodiči

20 stvari 90
Ukrotite pobesneli video

V mreži hekerjev 92
Ugrabitve in ponarejanje

Vprašajte Gregorja 96
Nasveti, ki jih lahko jemljete resno, ali pa tudi ne

Odklop

Spletne strani Samo najboljše 108

DVD kotiček Za filmofile 111

Kisli možgani Dobro odležani 113

Samo še to... Ampak često zares 114

DENAR
Zaslužite! Zapravite! Tvegajte!

SEKS
Se besede še vedno bojimo?

MOČ
40 strokovnih nasvetov za pospeševanje PC-ja

NAROČITE SE
In si zagotovite vedno svež izvod *PCFormata*!
str. 112

36 BTX

Platforma prihodnosti ali samo sladke Intelove sanje?

POSTER

SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Kazalo oglaševalcev

Acord-92	14, 44, 47, 124	KFM	100	Sunrise	11
Andersen	87	Leadtek	34	Teal	17
Anni	39	Mikroing Trade	95	TechTrade	98
Bofex	123	Mlacom	65	Telemach	54
CHS	2	Mobinet	75	TrendNET	94
C-line	80	Norman	38	Trion	43, 45
E-misija	3	Parametica	93	VideoToP	50, 57
Geoset	106	PIRS	97	Zmaga je vaša	19
Geri Computers	13	Radio Krško	18		
Harvey Norman	70, 71	Radio Viva	95		
JAE	7	Ribera	109		

Vsebina revije

OPISI

Soočeni

16 **Večfunkcijske naprave**
Pet multipraktikov v enem loncu

36 **Predvajalniki MP3**
Takšni s kar precej gigabajti

100 **Supertest**
Tokrat programske narave

Strojna oprema

36 Intelova platforma BTX
43 HP iPAQ 3610
44 Saitek X-52 Flight Control System
46 Komplet Belkin Pre-N
47 Sapphire Theatrix 550 Pro

42 **Drugi opisi**
Sistem s SLI JAE, Edition, QX5 Computer Microscope, Formula Vibration Feedback Wheel, Corsair Flash Voyager, Magellan SporTrak, Mitac Mio 8390, HP rmp3130, Abit Radeon X700 Pro, Abit KV-80

Programska oprema

48 Adobe Premiere Elements
49 BoostXP
49 Nero 6 Realoaded
49 BitDefender 8

Igre

52 Sladke igre
56 Lestvice
55 S.T.A.L.K.E.R.
56 Doom 3: Resurrection of Evil
56 Dungeon Siege II
58 World of Warcraft
60 Everquest II
61 Madden NFL 2005
61 Nexus: The Jupiter Encounter
62 Pool Shark 2
62 FlatOut
63 Alexander
64 Zoo Tycoon 2
65 Scrapland
66 Chronicles of Riddick
69 Plemenska scena

68 **Kratki opisi**
Fritz Chess 8, Joint Ops: Escalation, Shopping Center Tycoon, Torus Troopers, DUOTris, Pitfall: TLE

Stalne rubrike

8 Vsebina diska
9 Pisma bralcev
27 Nagradna igra
112 Naročite se / naslednji mesec

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Denis Ferlič, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz PCFormata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za neželjene in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

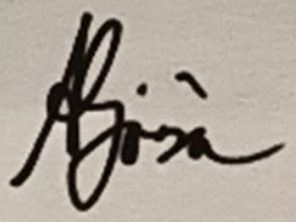
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

NAGAJIVA STRAN

Pravijo, da je v današnjemu svetu potrošnik tisti, ki je gospodar. Glede na množično konkurenco na vseh mogočih tržiščih, bi to celo lahko zvenelo logično, kajne? In če zdaj kimate v smeri gordol, mi prosim razložite, kako lahko potem preživi avtomehanik, ki ti okvarjenega avta ne popravi v štirih tednih, kljub tistemu znanemu: "eee, to ni nič, to bom jaz poštimal v... danes je ponedeljek... v sredo, najkasneje v četrtek." In ko ti ga po šestih tednih končno vrne, je avto v slabšem stanju, kot je bil pred dobrim mesecem... Morda to res nima absolutno nobene zveze z računalniki, ampak dajte mi sekundo, da napeljem. Tudi serviserji računalnikov namreč znajo biti podobne sorte tički. Doživel sem že, da je znanec dobil s servisa "popravljen" računalnik, ki pa je imel slabši procesor kot prej in pol manj pomnilnika. Ja, verjetno je ubogi PC zaradi bolezni pač shujšal. Groza! Kje so časi, ko so jih takšni ljudje dobili preko hrbta z bičem po vseh pravilih slabega ravnanja z obtožencem.

Pa pustimo takšne in drugačne Resnične zgodbe za torkov večerni TV program. Tu smo se zbrali v takšnem številu, da proslavimo nekaj veselega – rojstvo nove številke *PCFormata*. Ta se je v slogu nastopajočih iz prvega odstavka podala na "žleht" stran in raziskala tri najpomembnejša vodila današnjega človeka: moč, seks in denar. Ni se vam treba takoj opredeliti, česa od naštetega bi bili ta trenutek najbolj veseli, mirno si lahko vzamete nekaj uric in vse tri terne prej dobro naštudirate. In če vas bo mimogrede zaneslo v katerega izmed številnih testov strojne opreme, najnovejših iger ali pa vas je prijelo, da bi v praksi preizkusili katero izmed naših delavnic, si kar vzemite čas. Mi vam ne bomo nikamor ušli. Se sprašujete, zakaj smo tako sladki do vas? Preprosto: ker ste vi, dragi potrošnik, za nas resnično gospodar.

Aha, še to, ste vedeli, da bo *PCFormat* naslednji mesec star tri leta?



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
V treh dneh je pogledala vse dele serije *Gilmore Girls*. Nemogoče? Hm, sumimo, da ima doma časovni stroj.

GORAN
Pozdravite prvega novinca na tej strani. Navadite se njegovega obraza, ker vas bo še kdaj strašil s tega mesta.

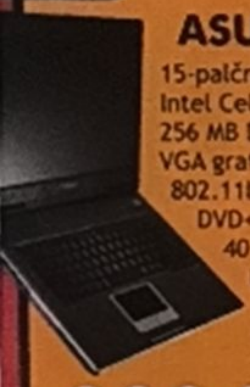
IVO
Ko človek enkrat doživi predvajanje njegove najljubše "glasbe", si zaželi, da bi se rodil brez ušes. Vsa čast, Ivo.

BRANE
Drugi novinec ekipe *PCFormata*: Ne pije, ne kadi, idealen mož vaše hčere. Na žalost smo ga mi videli prvi.

JANJA
Ste vedeli, da ima Janja psa? Niste? No, pa ga ima. Vas je zanimalo? Ni? Uh, čas je, da obrnete list naprej.

DELAJ

ASUS A4506LUH

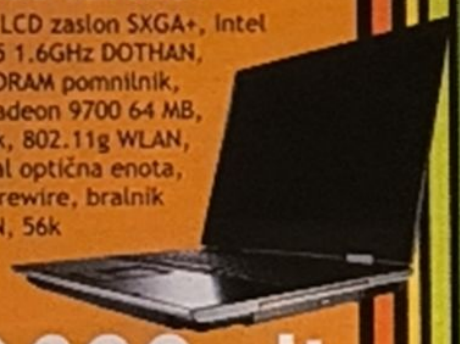


15-palčni TFT XGA LCD zaslon,
Intel Celeron 2,8 GHz,
256 MB DDR pomnilnik,
VGA grafična kartica s 64 MB RAM,
802.11b WLAN in 10/100 LAN,
DVD+/-RW optična enota,
40 GB trdi disk, 56k modem,
USB 2.0, Firewire, IrDA,
4-v-1 bralnik kartic.
Darilo: miška in torbica.

229.900 sit

HitriKredit 50.997 sit + 11x 17.987 sit

ASUS M6842NEUP



15-palčni TFT LCD zaslon SXGA+, Intel Pentium-M 725 1.6GHz DOTHAN, 512 MB DDR SDRAM pomnilnik, ATI Mobility Radeon 9700 64 MB, 60 GB trdi disk, 802.11g WLAN, DVD+/-RW dual optična enota, 4x USB 2.0, Firewire, bralnik kartic, Gb LAN, 56k modem, IrDA.
Darilo: miška in torbica.

359.900 sit

Mini Kredit do 300.000 sit 12 mes.

SLIKAJ

Sanyo Xacti VPC-S4

VPC-S4 je digitalni fotoaparat, ki ga je preprosto uporabljati, vgrajena elektronika pa vam omogoča, da temeljito raziskujete svet digitalne fotografije. Fotoaparat s CCD tipalom ločljivosti 4 milijone pik zajema izjemne fotografije - po dostopni ceni. Kompaktne mere fotoaparata in izjemna kakovost slike vas bodo očarale.

45.900 sit

HitriKredit 5.997 sit + 11x 4.128 sit

Sanyo Xacti VPC-S4

Digitalna kamera, ki zajema tudi fotografije. 4 milijone pik ločljivosti, digitalna povečava pri zajemanju: 1x do 10x, pri predvajanju: 1x do 51x, pomnilnik: SD pomnilniške kartice, fotografije shranjuje v JPEG, DCF, PDOF formatu, video s stereo zvokom v MPEG-4, snemanje videa ločljivosti 320 x 240, 1.8 palčni LCD zaslon.

119.900 sit

HitriKredit 13.248 sit + 11x 10.783 sit

KLIKAJ

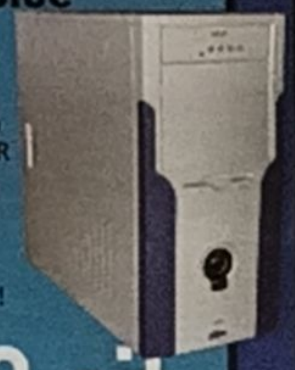
JAE Butterfly Red

Intel Celeron 2,6 GHz procesor, avdio procesor, 10/100 LAN, USB 2.0, grafična kartica ATI Radeon 9250 - 128 MB, 256 MB DDR 400 pomnilnik, dvoplastni DVD±R/RW zapisovalnik, 120 GB trdi disk, disketna enota, 350 W napajalnik.
Darilo: Knjiga moj prvi PC!

97.900 sit

HitriKredit 11.092 sit + 11x 8.805 sit

JAE Butterfly Blue



Procesor AMD Sempron 2600+, avdio procesor, 10/100 LAN, USB 2.0, grafična katica Ati Radeon 9250 - 128 MB, 256 MB DDR 400 pomnilnik, dvoplastni DVD±R/RW zapisovalnik, 120 GB trdi disk, disketna enota, 350W napajalnik.
Darilo: Knjiga moj prvi PC!

97.900 sit

HitriKredit 11.092 sit + 11x 8.805 sit

pridruži se zabavi

postani JAE uporabnik

HLADI

Thermaltake BigWater

Če potrebujete izjemno zmogljivo hladilno rešitev za vaš osebni računalnik, pa so tudi najbolj napredni zračno hlajeni sistemi premalo zmogljivi, potem je čas, da svoj računalnik pričnete hladiti z vodo.
Hladilni sistem sestavljajo bakreni vodni blok, vodna črpalka, hladilnik z 12 cm ventilatorjem ter povezovalne cevi, ventili in tesnila. Hladilni blok je moč namestiti na večino procesorjev, ves sistem pa je opremljen z modrimi LED diodami.

19.440 sit

NAPAJAJ

Tagan i-Xeye 420W

420W ATX napajalnik za osebne računalnike z aktivnim PFC (učinkovitost do 0,99). Vgrajena dva ventilatorja, ki tiho (21 do 22 dBA pri 60% obr.) zagotavljata hladen tok zraka skozi ohišje napajalnika. Napajalnik ima vgrajena dva Serial-ATA priključka za napajanje trdih diskov, z gumo prevlečeno stikalo pa zagotavlja višjo varnost. Univerzalni napajalni priključek deluje v vseh električnih omrežjih od 95 do 250 VAC. i-Xeye verzija - modro osvetljena notranjost in okno v spodnji stranici.

22.080 sit

GLEJ

Sanyo LCD TV 27LC3

Sanyo LCD televizijski sprejemnik združuje vrhunske LCD zaslone s sodobnimi tehnologijami, ki zagotavljajo natančno in ostro reprodukcijo digitalne in TV slike. SVA tehnologija omogoča izjemno širok vidni kot in odpravlja motnje, ki običajno nastanejo zaradi menjave kota gledanja. Poleg tega zagotavlja izjemno ostro in svetlo sliko visokega kontrasta. Vgrajeni DVI vmesnik omogoča prenos slike iz digitalnih virov brez izgube kakovosti. Tako je slika na digitalnem LCD telvizijskem sprejemniku enako popolna kot na izvirniku.

349.900 sit

JAE
http://www.jae.si

JAE LJUBLJANA
(01) 58-96-226 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 1j
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Loška ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

Vse slike v so zgolj simbolne. Cene in izračuni kreditov so veljavni na dan 25.1. 2005. Podjetje JAE si pridržuje pravico, da kadarkoli in brez predhodnega obvestila spremeni v tem oglasu navedene cene. Morebitne napake v pripravi besedil, fotografij, izdelkov in preračunu kreditov niso izključene. Vse cene so v slovenskih tolarjih in vsebujejo DDV.

PCFormat

na vašem disku

Celotni program

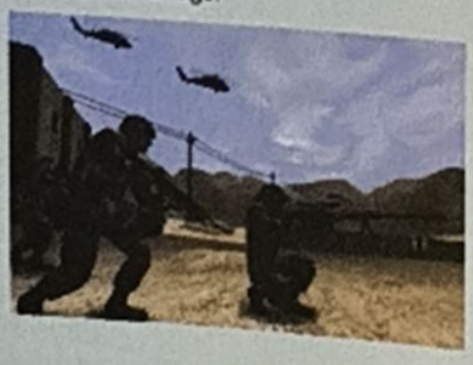
Steganos Security Suite 5

Program kriptira in skrije vaše občutljive podatke v domnevne slikovne in zvočne datoteke. Občutljive datoteke lahko shranite neposredno v sef, ki svoje zaščitene diske skrijete s klikom na en sam gumb. Možnost kriptiranja e-pošte vam omogoča, da e-poštna sporočila in priponke spremenite v pakete, ki se sami dekriptirajo, tako da prejemnik ne potrebuje dodatne programske opreme za odpiranje takšnih sporočil.

Celotna igra

America's Army 2.5

Spletna akcijska igra, ki bo iz vas naredila pravega vojaka. Najprej se potrdite na vadbenem poligonu, šele nato boste lahko okusili eno najbolj popularnih večigralskih strelskih iger tam zunaj. V America's Army, tako kot v resničnih spopadih, odpade taktika "juriš in streljanje v vse smeri". Nasprotnika se boste morali lotiti taktično in ekipno, če želite slaviti končno zmago.



Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v PCF, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

Preizkusni programi

3D Canvas 6.5.0.7 Program za 3D modeliranje
3DMark03 Izmeri zmogljivost vaše grafične kartice
AntiVir Personal Edition 6 Odstranjevalec virusov
Bryce 5 Modelirajte svojo 3D pokrajino
DeepBurner Preprosto zapisovanje na CD/DVD
Dev-C++ Pravo delovno okolje z prave programerje
Hammerhead Rhythm Station Dober glasbeni program
LiteStep 3.0.2 Spremenite videz in funkcionalnost
Notepad2 Zamenjava za odsluženo Beležnico
Now3D Še en program namenjen 3D modelirеanju
PCMark 04 Izmerite hitrost delovanja vašega PC-ja
Photoshop CS Najljubši risarski program profesionalcev
SANDRA 2005 Preverite delovanje vseh komponent
Sound Forge Audio Studio 7.0 Pravi glasbeni studio
SphereXP 0.80 Nalepite celoten vmesnik na kroglo

Igre

Atlantis Evolution Pustolovska igra
Club Football 2005 Arsenal Vodite nogometni klub
Dragon's Lair III Natolcite zmaja in rešite princesko
Ford Racing 3 Realistična simulacija dirkanja s Forди
Half-Life 2 Verjetno najboljša igra vseh časov
I of the Enemy Realnočasovna strategija
Knight Rider 2 Med nas se vrača govoreči avto
Need for Speed Underground 2 Dirkajte z avtom
Seal of Evil Za svojo prevlado se bonjo kitajska plemena
Silent Hill 4: the Room Grozljivka na PC-ju
Ski Jumping 2005 Smučarski skoki, skaj pa drugega
Ski Resort Extreme Igra, kjer gradite smučarski center
The Settlers: Heritage of Kings Novo nadaljevanje serije
Wildfire Naučite se pogasiti gozdni požar

Dodatki in modi

Half-Life 3 Mini modi
Battlefield 1918 Mod postavljen v prvo svetovno vojno
UT2004: Red Orchestra 3.1 Popolna predelava UT2004
UT2004: Troopers Dawn of Destiny Star Wars tematika
UT2004: Troopers Developer Kit Izdelajte svojo stopnjo
DOOM 3 - Software Developer Kit Izdelajte svojo stopnjo
Half-Life 2: CS Source Mega MapPack Zbirka stopenj za CSS
The Sims 2 extras Množica dodatkov za The Sims 2

Internet programi

Camfrog Video Chat Pro 2.5 Dober video klepet
CoffeeCup HTML Editor 2005 Oblikujte dokumente HTML
Firefox 1.0 Spletni brskalnik, ki resno konkurira IE
ICQ 4 Lite Edition Dobro znani program za klepetanje
Macromedia Dreamweaver Izdelajte svojo spletno stran
Macromedia Fireworks Vnesite interaktivnost v slike
Prevx Home 2.0 Orodje, ki vas bo varovalo pred vdori
Slim Browser 4.03 Še en zanimiv spletni brskalnik
Trillian 3.0 Združite vse svoje klepetalnice v eno

+ ŠE VEČ

Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformaslo.net

Splošno znano

Se zgodi, da se približno vsak drugi teden zbudim hudo filozofsko nastrojen. Ob zadnji taki priložnosti sem se odločil, da bom svoje že zdavnaj naveličane prijatelje pustil pri miru in raje pisal vam.

Ne dolgo nazaj sem na TV spremljal neko zaostalo oddajo o razvoju tehnike. Ta oddaja seveda ne bi bila popolna, če ji ne bi sledila pridiga o tem, kako računalniki uničujejo mladino in današnji svet nasploh. No kako bi izrazil svoja čustva... Jst sm mislu da bom znorel! Znorel, vam pravim!!! Saj ljudje sploh ne vedo, da brez teh "možganožercev" ne bi bilo nam znanega razvitega sveta. Kako lahko izenačujejo normalnega človeka, ki igra npr. Rome: Total War, s štiriletnim otrokom, ki nima pojma, kaj računalnik sploh je? Res je, da sem tudi jaz še mlad, a je izjava od mamine prijateljice: "Ja, Anži, kaj se zopet igraš z računalnikom? Te igrice ti bodo popolnoma scvrle možgane," bolj živce parajoča kot resnična, saj raziskave kažejo izboljšanje koordinacije oči in rok, če ne štejem povečanja znanja iz angleščine, zgodovine in zemljepisa. Ko začneš igrati igre, te nekateri označijo za malega idiotka, ki si ves vesel noč za nočjo cvre možgane. Živimo v taki skupnosti, ki obsoja vse kar ji ni všeč, česar ne razumejo.

"Nikoli ni tako hudo, da ne bi moglo biti še veliko, veliko, veliko huje."

Kar se pa tiče nasilja v igrah... hmmm... kaj za vraga? Nihče ne pomisli, da bolj kot igre širijo nasilje vojne in filmi? Ljudje iščejo krivce na napačnih mestih in s tem krajšajo užitek drugim.

Računalništvo nam odpira nov svet in krivično je, da ga nekateri bombardirajo kot Bush Irak pod sloganom: "Ne širimo nasilja, naj bo svet lep," kar v resnici pomeni: "Svet je krut, poskrbimo da tak tudi ostane."

MR. BLACK

PCF pravi Podobno razpravo smo sprožili že prejšnji mesec in pred dvema mesecema. Očitno ne gre za osamljene primere označevanja računalniških iger za hudičevo seme, ampak za razmišljanje cele množice ljudi. Kot si ugotovil tudi sam, je tisto, česar ne poznaš in ne razumeš, laže proglasiti za neumnost in zlo, kot pa to spoznati in se naučiti. Žalostno, da je tako, ampak zdaj nas vsaj ne sežigajo na grmadah, kot so to počeli z grešniki nekoč.

Izgubljeno, najdeno

Naporno praznično vzdušje z obilico hrane, kateri pripada vrček (soka) je minil, in prišel je čas počitka. Zbudi me nežen ženski glas, ki hoče nadaljevati z nakupi, in to zgodaj zjutraj (okoli 13.00). Odklonim navzočnost pri nakupu, dokler se ne spomnim, da je izšla nova številka PCFormata in oba se zadovoljna odpraviva po novih nakupih. Ko stopiva v trgovino, se odpravim v oddelek za časopise in ugotovim, da imajo še zadnjo revijo DVD izdaje PCFormata, ki jo položim v sedež za otroke nakupovalnega vozička.

Doma sem ugotovil, da revije ni, in s tem je šel moj prvi nakup v novem letu po zlu. Revija je ostala v nakupovalnem vozičku. Kaj pa hočem, še lahko kaj spremenim, zato se odpeljem nazaj v trgovino, ki je oddaljena okoli 30 km. Revije ni in domov pridem zelo slabe volje, da se odpravim v bližnjo gostilno na vrček (soka).

Naslednji dan se spustim v ponoven nakup vaše revije, ki jo kupim v šesti trgovini in s tem nakupom pridobim pomirjevalo za moje rahle živce.

P.S. Tistemu, ki je revijo našel v otroškem sedežu nakupovalnega vozička želim prijetno branje.

Tomaž Perko

PCF pravi Lahko bi bilo še veliko huje – lahko bi na otroškem sedežu pozabil otroka. Sicer pa je pomembno, da se je na koncu dobro izteklo, četudi si moral na svoji odisejadi preiskati šest trgovin. Cenimo tvoj trud. Po tako napeti zgodbi moramo tudi mi na en vrček (soka).

Kje je logika?

27.12 sem po dolgem prigovarjanju prijateljev na svoj novi računalnik namestil Windows XP. Vsi so mi razlagali, kako je dober, varen, hiter, zanesljiv in ne vem, kaj še vse. Namestitev je potekala brez težav. Brez dodatnih problemov je sistem tudi prepoznal vso dodatno opremo. Nujno sem moral nekaj pobrati iz poštnega predala, zato sem takoj naložil gonilnike za modem in SiOL-ov program za ADSL. Jasno, nisem niti pomislil na protivirusni program. Po pol ure uporabe interneta se je odprlo okence, v katerem se je odštevал čas (60s), po katerem se je računalnik ponovno zagnal. Sistem je začel delovati strašansko počasi. Od pozdravnega zaslona pa do namizja se je nalagalo najmanj 5 minut. Nekako sem naložil Ad-Aware z enega od vaših CD-jev. Ne sprašujte me, kako. Program je pregledal je računalnik in našel 216 škodljivih datotek med njimi pol piškotkov z nekih pornografskih strani, na katerih še nikoli nisem bil. Drugače pa večinoma izvršilni programi. Datoteke sem odstranil. Čeprav je bil sistem še vedno počasen, pa se ni več ponovno zaganjal. Ugotovil sem, da noben program ne deluje več. Disk sem še enkrat formatiral in nanj naložil stari dobri Win98. Kaj takega se mi ob dolgoletni uporabi Windows 98 še ni zgodilo.

Ne razumem, zakaj "računalniški strokovnjaki" pri Microsoftu trdijo, da je sistem bolj varen, da ima manj luknj. Pa mojem je obratno. S tem dogodkom se mi je Microsoft tako zameril, da do Longhorna ne bom zamenjal sistema. Upam, da bo pri tistem res viden kakšen napredek. Zdaj v bistvu šele razumem Linux in njegove strastne privržence. (od 27.12. jih podpiram tudi jaz). Res bo treba nekaj spremeniti. Pa mi zdaj vi povejte, kako naj sploh še zaupam Microsoftu in njegovim "pametnjakovičem".

Luka

PCF pravi "Kratek odgovor: v uredništvu imamo na računalnikih nameščene tako operacijske sisteme Windows, kot tudi Linux in MacOS. Verjemi nam, če se ima računalnik namen sesuti, bo to tudi storil.

Pismo meseca

Pohujšanje

Začela bom s pohvalami, nadaljevala pa nekoliko drugače. Moj sin je naročen na vašo revijo že pol leta in jo z veseljem prebira. Tudi sama jo tu in tam preistam, in čeprav se ne spoznam na računalnike tako kot moj sin, mi je vsebinsko revija zelo všeč. Poleg koristnih informacij vsebuje tudi dovolj zabave in razvedrila, da jo je veselje prebirati. Me pa vedno bolj skrbijo vaše naslovnice. Zakaj mora biti na njej vedno čim manj oblečeno dekle? Saj ste računalniška revija, zakaj ne bi mogli imeti na naslovnici računalniške opreme, tako kot ostale revije o računalnikih v Sloveniji? Nepotrebne in nemoralne golote mladina dandanes tako ali tako dobiva z vseh strani, iz vseh medijev, ne vidim potrebe, da na ta vlak proti breznu sedete tudi vi.

Morda si res na tak način dvigujete prodajo in število bralcev, ampak vseeno menim, da gre za kvarjenje mladine, ki ga odslej ne bom več trpela v svoji bližini. Če v bližnji prihodnosti na tem področju ne bo izboljšave, bom primorana svojega sina odjaviti od revije.

Zaskrbljena mama

PCF pravi **Temu bomo morali oporekati. Naše naslovnice so vsaj desetkrat manj pohujšljive kot običajen sprehod po plaži sredi poletja, če že morate gledati na gole noge na tak način. Kakršnokoli živo bitje bi že imeli na naslovnici, bi jo to naredilo bolj živahno, nasmejano in toplo, zato tudi v prihodnje ne pričakujte drastičnih sprememb na tem področju. Upamo, da boste kljub temu uspeli uživati ob branju revije, nagrade podjetja Videotop pa bo verjetno najbolj srečen vaš sin.**

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je obojе prispevalo podjetje VideoTop. Obe nagradi bosta med seboj odlično sodelovali, kar smo za čas testiranja vedno znova ugotavljali.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki se zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno, mi pa bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas.

pisma@pcformatsko.net

Opremljeni

OPREMA NA SAMEM VRHU SEZNAMA NAJBOLJ ZAŽELENIH

Vse večji

Shuttle XPC SB86i

Cena ok. 95.000 SIT **Na voljo** Februar 2005 **Na spletu** www.shuttle.com

Če želite dokaz, da majhni PC-ji še sicer niso najbolj popularni, a so istočasno izjemno kvalitetni in hitri, si samo oglejte Shuttlov prekrasni XPC SB86i. In če se vam niti to ne zdi dovolj trden dokaz, naj poverno, da gre za prvi komercialno dobavljiv PC, ki je zasnovan na arhitekturi BTX. In gre za le 20cm visokega, opekaču podobnega lepotca. Vsekakor upamo, da bomo na račun naprednega hlajenja in upravljanja s pretokom zraka, ki sta lastna standardu BTX, končno dobili resnično tih Shuttle PC. V srcu platforme je čisto nova tehnologija, zato ne preseneča, da predstavlja hrbtenico tega računalnika Intelov novi nabor 915G. Zaradi integrirane grafične kartice in Intelovega zvočnega čipa HD Audio (in po vsej verjetnosti nizko stopnjo hrupa) je ta PC idealna osnova za medijski PC za dnevno sobo. In ker ima tudi režo PCI Express, pomeni, da je vanj mogoče vgraditi tudi močnejšo grafično kartico za nekaj dodatne igralne moči.

ZAŽELENO

Velik notesnik

Alienware Area 51-M 7700

Cena ok. 570.600 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.alienware.co.uk

Alienware je bilo eno prvih podjetij, ki so se podala na pot izdelave notesnikov, namenjenih zahtevnim uporabnikom (beri: igralcem), zato nas ne čudi, da so predstavili tudi sistem z nVidiinim grafičnim čipom nove generacije. Notesniki z GeForci Go 6800 in 17-palčnimi zasloni so sicer že na trgu, a ne dvomimo, da je Alienware svojemu modelu dodal nekaj drobnarij, ki še dodatno pospešijo že tako noro hiter prenosni računalnik. Kaj torej porečete na grafično kartico s specifikacijami namiznega modela, dva optična pogona, dva trda diska, povezana v RAID in Intelov P4 Prescott v enem samem (kompaktnem) prenosnem ohišju? Ob tem pa sploh nismo omenili Intelovega nabora 915 PCI Express, štirih vrat USB, serijo vrat FireWire in prostorskega zvoka 5.1 – z nizkotoncem.

ZAŽELENO

Fantastičen širok zaslon

Dell UltraSharp 2005FPW

Cena od 156.000 SIT naprej **Na voljo** Sredi 2005 **Na spletu** www.dell.com

Če redno prebirate *PCF*, vam je verjetno jasno, da proizvodna tehnologija monitorjev vedno bolj napreduje, velikosti pa ostajajo prav nadležno enake. Mi pa umiramo od želje po velikih in širokih zaslonih za namizne računalnike. Zato veselo pozdravljamo Dellov prvi monitor z razmerjem stranic 16:10, UltraSharp 2005FPW. z 20 palci diagonale in nativno ločljivostjo 1.680 x 1.050 gre za pravi visokodefinicijski zaslon. Trenutno je na voljo samo v ZDA, in sicer za okoli 150 tisočakov, upamo pa, da bodo cene nekoliko padle, ko bo končno dosegel naše kraje.

ZAŽELENO

Prenašanje podatkov

Sitecom Copy Box

Cena ok. 9.600 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sitecom.com

Redno se nam dogaja, da smo nekje na poti z notesnikom, pa nas nenadoma prime neustavljiva želja, da bi notesnik povezali z drugim PC-jem in prenesli obscene količine podatkov. Za tako početje obstaja nešteto načinov, s priročno napravico, kot je ta, pa je uspeh zagotovljen, če le imata oba PC-ja vrata USB. Še bolj zvita pa je možnost kopiranja podatkov z ene naprave z vrati USB na drugo, ne da bi pri tem potrebovali kak PC ali dva. Gre torej za poceni, prenosen in neverjetno učinkovit način dela na poti.

ZAŽELENO

Prenosno skladišče

Memorex Travel 2GB

Cena Ok. 45.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.memorextraveldrive.com

Se še spomnite temnih dni, ko se nam je zdelo, da imajo pomniniški ključi s 128Mb prostora le-tega odločno preveč? No, danes se nam še iz postelje ne da za manj kot 512Mb na obesku za ključe. In če smo čisto iskreni, se nam še to ne zdi več dovolj. Ne, za pravo uporabnost (da sploh ne omenjamo potenciala za postavljanje pred prijatelji) je potrebnih več gigabajtov, in prav to ponuja Memorexov pogon. Le pomislite – naokoli se lahko sprehajate z več filmi DivX polne dolžine na napravici, ki jo lahko pogoltnete... uporabno, če želite uničiti dokaze o kršenju avtorskih pravic. Sama enota je odlično oblikovana, nevpadljivih barv in bo do trenutka, ko jo potrebujete, nemoteče visela na vrvici okoli vašega vratu. Za 2Gb različico bo potrebno odšteti svojih 45 tisočakov, je pa 1Gb različica pol cenejša, kar pomeni, da ponuja odličen kompromis med ceno in kapaciteto. Kako se ji lahko sploh uprete?

ZAŽELENO

VROČE

Half-Life 2 modifikatorska scena
Bitka je sicer končana, igra pa še traja – mi pa sanjamo o tem, da bi kdo naredil RTS *Combine vs Resistance*

Nekateri igralci niso zdravi
Z distribuiranim procesiranjem lahko svoje proste cikle – in tisoče drugih po vsem svetu – donirate za medicinske raziskave www.worldcommunitygrid.org

Vse se spreminja...
nVidia pripravlja osnovno ploščo za P4 z naborom nForce 5, Dell pa bo mogoče prestopil na AMD-jevo stran. Noro!

Nori zakoni
Kongresu ZDA je bil dan predlog, da bi preskakovanje oglasov na filmskih DVD-jih postalo nezakonito. Kmalu boste lahko z nalivanjem kokakole v kozarec, namesto da bi jo pili iz propagandne plastenke, pristali v zaporu za kakšno leto.

Čudno znano
Prihajajoče prvoosebne strelske igre kopirajo gravity gun iz *Half-Life 2*. Tebi govorimo, *Doom 3: Ressurection of Evil*...

Ni bil Oswald
Tista bedna igra o atentatu na JFK-ja. Sam koncept nas sicer ne moti, a kaj, ko je zadeva preprosto smet. Uživajte v njeni nesposobnosti na www.jkreloaded.com

Lycos zloglasni ohranjevalnik zaslona je bil pravo orožje proti spamu, dokler ni nenadoma izginil s spleta.

Rešitelj zaslona

Čudna zgodba o ohranjevalniku proti spamu. Ali je Lycosov kontroverzni e-borec junak ali heker?

Ljubezen je boljša kot spam. V to smo prepričani. Nismo pa prepričani, da spamerski imperiji od vas želijo ravno ljubezni. "Make love, not spam" je slogan, ki **si ga je Lycos prisvojil, da bi grde, grde spamerje naučil kozjih molitvic. Gre za ohranjevalnik zaslona, ki zajezi znane spamerske strani – tiste, ki dejansko prodajajo vse tiste izdelke za povečevanje genitalij in čudežna zdravila, o katerih slišite vsaj stokrat vsak dan – tako, da jim pošlje tono zahtev po informacijah. Načrt je ta, da bi lastnikom teh strani zvišali pretok podatkov (in s tem ceno vzdrževanja) in zmanjšali odzivnost strani do take mere, da bi jih spravili na kolena in jih pripravili do tega, da se pridružijo menihom na Falklandskih otokih in tam delajo medico do konca svojih dni. No, nekaj v tem stilu. Ampak, počakajte malo! A ni to napad DoS? Ki je, heh, nezakonit?**

KONEC SPAMA?

Lycos trdi, da ni, saj pravi, da ohranjevalnik neha pošiljati zahteve posebej nadležnim stranem, še preden jih dejansko sesuje – strani pusti pri miru, ko zasedenost pasovne širine preseže 95%. Kako čudno je, da sta bili dve takšni strani začasno popolnoma onemogočeni, tretja pa tik na tem, da spusti dušo, ko si je ohranjevalnik zaslona snelo več kot 90.000 uporabnikov. Dan po tem je ohranjevalnik skrivnostno izginil. Malce kasneje je Lycos dal izjavo, da so ga nehali razvijati. Zakoni, ki bi urejali področje neželene e-pošte in bi končno zmanjšali količino spama (ki v Evropi že dosega 60%), nekako ne napredujejo najbolje, zato bo potrebno nekaj storiti. Lycosova ideja je klasičen primer jemanja pravice v lastne roke v boju proti internetni zalegi. Legalnost in etika takšnega početja sta tako dvomljiva, da uporabe MLNS nikakor ne moremo vzpodbujati, popularnost ohranjevalnika pa je zgovoren pokazatelj, da imajo uporabniki dovolj čakanja na to, da se bodo oblasti končno zganile in kaj naredile proti širjenju spama.
www.makelovenotspam.com

PCFormatova majica

Postanite ponosni lastnik svoje majice PCFormat!

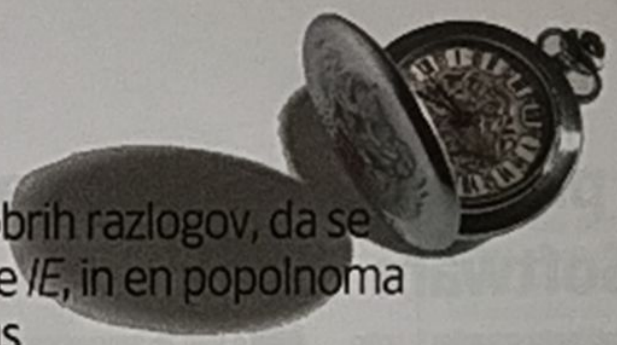
1.450 SIT + poštni stroški

Cena je enaka ceni 1 revije.

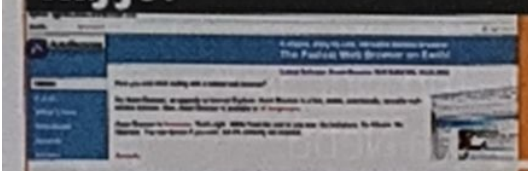
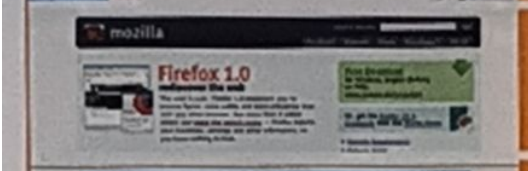
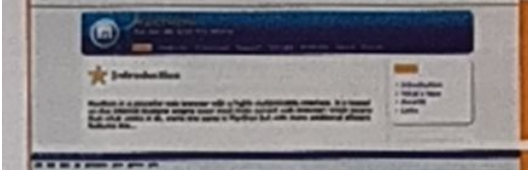
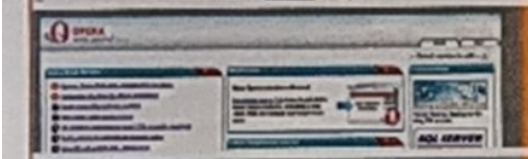
HLADNO

PCFtest

ALTERNATIVNI BRSKALNIKI



Tukaj je pet dobrih razlogov, da se končno znebite *IE*, in en popolnoma zgrešen poskus

Kaj je?	Za	Proti	Ocena
 **Avant Browser** **Je hiter in omogoča brskanje po več straneh v enem oknu – pravi morilec *IE*. Avant ima stojnico na www.avantbrowser.com**	Menda je najhitrejši brskalnik na Zemlji, ki ga poganja *IE*-jev pogon. Sam bog ve, zakaj Microsoft tega ni že sam naredil.	Ne veliko – je hiter, varen in še dobro izgleda. Je pa razpored gumbov precej nenavaden – ne v pozitivnem pomenu besede.	4 5
 **Firefox** **Počasi odžira tržni delež *IE*-ju. Nedvomno naš najljubši brskalnik. Na voljo je na www.mozilla.org/products/firefox**	Je nov, hiter, vključuje Googlovo vrstico in ga je na splošno veselje uporabljati. Varnostnih težav praktično nima.	*IE* izgleda nekoliko bolje. Kljub temu, da se trudijo, da bi se *Firefox* od *IE* ločil na dober način, bo še vedno potrebnega nekaj dela na tem področju.	5 5
 **Maxthon** ***Maxthon* je vstal iz pepela *MyIE2* in je tudi zasnovan na *IE*-jevem pogonu. Snamete ga lahko z www.maxthon.com**	Kot razlika med audijem in volkswagnom. Audi ima iste dele, a je kombinacija le-teh veliko bolj ubijalska. Pa še preoblačite ga lahko po želji.	Nasvet dneva in prosjačenje za denar, ki bi omogočil "nadaljnji razvoj" nam gresta na živce.	3 5
Netscape **Uh, oh. Pravi brskalnik za vas, a le, če ste nori na leto 1995. Na voljo je na www.netscape.com**	Oblikovalci so gotovo več časa preživeli v picerij namesto v studiu. Uporaba je tako prijetna kot hoja po žerjavici. Res.	Neprijeten za uporabo in popolnoma neučinkovit. Pravilno nalaganje strani mu dela težave in je svetlobna leta za *Firefoxom*, pa čeprav imata podobne korenine.	1 5
 **Opera** **Dolgo najbolj priljubljena alternativa *Internet Explorerju*, zdaj pa preklinja zaradi *Mozillinega* uspeha www.opera.com**	*Opera* je krasna. Videz je mogoče prirejati in kup orodnih vrstic je očitno ne obremenjuje. Užitek jo je uporabljati.	Včasih pokaže sliko, ki se počasi sriema, kot poškodovano, preden jo pravilno prikaže. Majhna zamera, ki ni tako nadležna kot oglasna pasica.	4 5
SlimBrowser **Združuje najboljše lastnosti *IE* s precej neokusno barvno shemo. Snemite ga z www.flashpeak.com/sbrowser**	Še en derivat *IE*-ja, ki pa nam je kar všeč, še posebej komponenta AutoLogin, ki bi jo po našem mnenju morali poznati vsi brskalniki.	Škoda, da so nas barve prehitro spravile ob živce. Nato smo sanjali o enostavnosti Opere.	3 5

ZAKLJUČEK Nekatere Avantove možnosti so prav osupljive, a vmesnik ni najboljši. Opera je tudi dostojen dodatek za vsako namizje, ki se dobro kosa s Firefoxom, a jo porazi nadležna oglasna pasica.

WWW.GERICOMP-SLO.COM WWW.NOTESNIKI-SLO.COM WWW.GERICOMP-SLO.COM

GERYNOTE HOLLYWOOD XXL
17.1 TFT(1400*900), 512 MB DDR
Intel Pentium 4 3.00 Ghz MOBILE
ATI RADEON 9700 z 128 MB DDR
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.8 kg + WEB CAM
399.900,00 SIT

GERICOM CINEMA XXL
17.1 TFT(1400*900), 512 MB DDR
Intel Pentium 4 3.2 Ghz Prescot
ATI RADEON 9700 z 64 MB DDR
80 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.4,4kg + TV TUNER + WIN XP
449.900,00 SIT

GERYNOTE
2 LETI GARANCIJE!
GERICOM

Magnezijevo ohišje!

GERYNOTE X6 RADEON
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
Intel Centrino 1.7 Ghz Pentium M
ATI RADEON 9700 z128 MB DDR
40 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.2.9kg - MAGNEZIEVOJ OHIŠJE
2 LETI GARANCIJE
379.990,00 SIT

GERYNOTE SILVER CENTRINO
15.1 TFT(1400*1050), 512 MB DDR
Intel Centrino 1.6 Ghz Pentium M
ATI RADEON 9700 z 128 Mb TvOut
60 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.2.7kg - ALU OHIŠJE
359.900,00 SIT

PRI NAROČILU NOTESNIKA PREKO SPLETA ALI TELEFONA GRATIS DOSTAVA PO SLOVENIJI ter DARILO: DICOTA TORBICA + MINI OPTIČNA MIŠKA A4tech

MSI MEGA BOOK 250 12"
12.1 TFT(1024*768), 256 MB DDR
Intel Celeron M BENIAS 1.5 Ghz
Intel Extreme II do 64 MB DDR
40 GB HDD, CDRW/DVD Combo
teža: ca.1.8kg, WLAN b+g
279.900,00 SIT

GERICOM HUMMER 2.8 Ghz
15.1 TFT(1024*768), 256 MB DDR
Intel Celeron 2.8 Ghz
Intel Extreme II do 64 MB DDR
40 GB HDD, DVD-zapisovalec
teža: ca.3.3 kg, WIN XP HOME
209.900,00 SIT

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

Corel prevzel Jasc Software

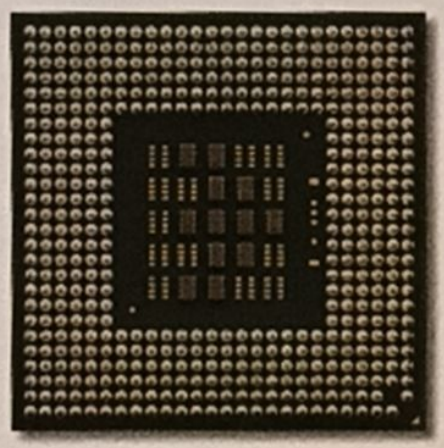
Do dramatičnega premika je prišlo minuli mesec na področju grafične programske opreme oziroma gigantov, ki imajo dotično tržišče praktično v svoji lasti. Na žalost smo presenečenje pokvarili in v naslovu povedali preveč, tako da bomo samo še ponovili: veliki Corel je prevzel družbo *Jasc Software*, ki je znana predvsem po enem od vodilnih programov za risanje in obdelavo slik, *Paint Shop Pro*, in še nekaterih manjših, a zelo priljubljenih aplikacijah, kot je recimo *Paint Shop Photo Album*. Corel je tako še razširil svojo ponudbo grafičnih programov, novi izdelki pa so že na voljo tudi v Sloveniji.

www.corel.com

Mobilno na mizi

To smo že napovedovali, zdaj pa se je končno zgodilo. Podjetje AOpen je predstavilo osnovno ploščo za namizne računalnike, katere glavna posebnost je, da podpira procesorje *Pentium M*, ki so bili prvotno namenjeni le notesnikom. Nizka poraba in nobene potrebe po glasnih ventilatorjih postajata resničnost.

www.aopen.com



DOMAČI KINO! NEC

Izjemen projektor za super ceno!

- *Ultra portable*
- *Enostavna uporaba*
- *Tiho delovanje-28db (Eco Mode)*

projektor NEC VT 47

- LCD tehnologija
- Ločljivost: 800x600,
- Max. ločljivost: 1600x1200,
- Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
- Kontrastno razmerje: 400:1,
- Velikost projekcije: 21"- 300"
- Zvočnik: 1W mono, teža: 2.9 k
- Daljinski upravljalec, torbica
- Garancija 3 leta

229.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG, POWERPLUS, TEAL d.o.o., ROLAN Maribor, trgovine MENTIS, TECH-TRADE Center, trgovine JANUS TRADE, LESTRA Radomlje, eTrgovina: www.pcplus.si

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, ulika so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

Zbogom, Winamp

Najboljši avdio predvajalnik za množice, Winamp, odhaja na Veliko Namizje na Nebu.

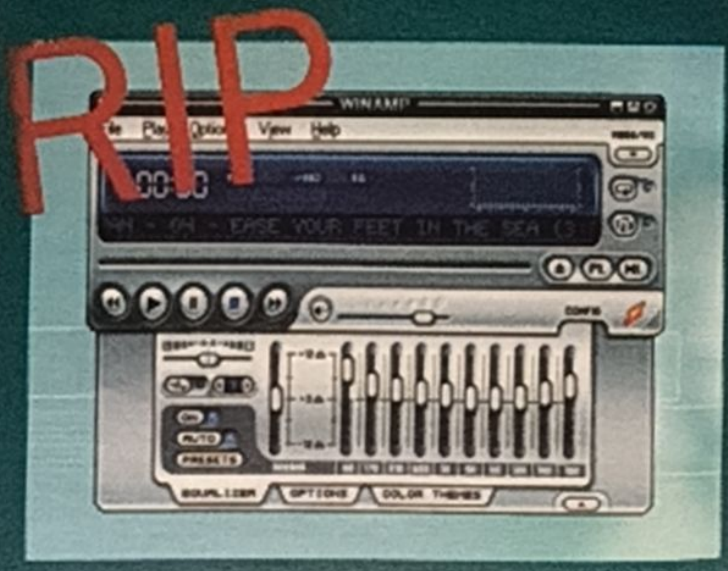
Lama je še zadnjikrat Winamp, naš najljubši avdio (in video) predvajalnik je poginil. Oziroma ekipa, ki ga je razvijala, Nullsoft, je bila tiho razpuščena, za kar je kriv njihov lastnik, AOL. Ostali so samo še trije člani ekipe – preseneča edino to, da si je AOL vzel toliko časa za to potezo, saj jih je ekipa leta 1999 menda olajšala za 100 milijonov dolarjev in je naredila čisto vse, da bi otežila življenje svojemu starševskemu podjetju.

Se še spomnite *Gnutelle in Wasta*, znanih programov za izmenjavo datotek, ki jih je spisal avtor *Winampa* in z lamami obseden programer, Justin Frankel? In zdaj se poskusite spomniti, da je AOL del korporacije AOL *Time Warner* in da je *Warner* po nekem čudnem naključju tudi velika glasbena založba, ki ji najverjetneje ni najbolj všeč, da jo lahko kakorkoli povezujejo z nečim, kar potrošniki uporabljajo za kršenje avtorskih pravic.

Waste so sicer hitro pokončali (a ne dovolj hitro, saj je izvorna koda dosegla skupnosti programerjev, tako da je bilo predstavljenih več sorodnih projektov), Winamp pa je bil vse preveč uspešen, da bi ga spustili z rok. Ljubili so ga tako kritiki, kot tudi uporabniki, saj je šlo za program, ki je bil izjemno prilagodljiv in istočasno enostaven za uporabo. Kljub vsemu uspehu pa so se vrata Nullsoftove poslovalnice v San Franciscu decembra zaprla, jezni Frankel pa je tudi hitro odkorakal. Brez velikega inovatorja je videti, da *Winamp* nima pravih možnosti za preživetje, ne glede na popularnost različice 5.

In tako je lonček počil. Čeprav ima Nullsoft še vedno tri zaposlene, dvomimo, da bodo ti počeli kaj posebnega, zato tudi dvomimo v prihodnost samega predvajalnika. Pred kratkim se je pokazala tudi zevajoča varnostna luknja v *Winampu*, preko katere lahko hekerji počno vse sorte umazanij z vašim PC-jem, če ste dovolj naivni in poženete specifično datoteko .m3u. Edina rešitev je, da datotek .m3u ne vežete na *Winamp*, ker do zaključka redakcije še ni bilo nobenega popravka, čeprav je od odkritja luknje preteklo že kar nekaj časa. Res žalosten konec enega najboljših kosov programske opreme vseh časov.

www.winamp.com



Pripravite črne trakove – *Winampa* ni več.

DENAR IZ RAČUNALNIKA

PCFVodič po... Služenju denarja

Vaši stari sumi so se izkazali za upravičene. Da, vaš PC je dejansko črna luknja, v katero boste vse življenje metali denar, da bo vedno tehnološko napreden. Ob tem pa je lahko tudi skrinja zlata, ki samo čaka, da jo odprete. Seveda bo za služenje denarja z računalnikom potrebno opraviti nekaj dela, a se lahko potencialno nadejate dela od doma. Splet je kraj, kjer se valja največ denarja – nategi s posredovanjem in včlanjevanjem lahko nanesejo nekaj drobiža, če bo vaša stran dobro obiskana, za to pa bo potrebno vabiti obiskovalce... PCF

Spam do onemoglosti

Pošljite 10 milijonov spam sporočil na dan. Če se odzove le 30.000 ljudi, lahko zaslužite več kot 100 milijonov na mesec. To je počel Jeremy Jaynes iz Raleigha v Severni Karolini, dokler si ni prislužil devetletne zaporne kazni za svoje početje. Hura!

Združujte se

Na spletno stran dajte povezave do prodajnih strani in vsakič, ko bo kdo kliknil na povezavo in kaj kupil, boste dobili delež. Na **www.affiliatewindow.com** preverite, s katerimi podjetji se lahko povežete iz Slovenije.

Prodajajte umazanije preko spleta

Da, vemo, da je grozno, a vseeno lahko posnamete lasten porno film, galerije slik vam lahko priskrbi Matrix Content, plačevanje pa izvedite preko iBilla. Na **www.sexbizlaw.com** preverite, kaj je legalno in kaj ni.

Prepevajte za denar

Zakaj ne bi posneli lastne glasbe, jo shranili na CD in jo prodajali v baru za vogalom?

Postanite igralec

Postanite profesionalni igralec: zmagovalec na Intelovem turnirju *Bloodline* je odkorakal z 2.000 funti, na World Cyber Games pa je nagradni sklad znašal kar 412.000 dolarjev.

Popravljajte tuje PC-je

Vedno se bo našel kdo, ki potrebuje tehnično podporo. Oglašujte svoje storitve v lokalnih časopisih ali oglasnih deskah in si prislužite nekaj denarja z vijačenjem.

Prodajte staro navlako

Napadite podstrešje in poiščite stare igrače, ki jih lahko prodate zbirateljem – nepoškodovani modeli avtomobilčkov gredo na eBayu za med.

Slika Steve May

Škatla z dobrotami

Kupovanje ločenih naprav za skeniranje, kopiranje in tiskanje se nam zdi vedno bolj nesmiselno početje. Oglejte si, zakaj.

Kriva je Darwinova evolucijska teorija – danes ni več dovolj, če znaš dobro početi eno samo stvar; če želiš preživeti, je potrebno postati multipraktik. Tako pač je. Če želiš biti kralj opic, moraš hoditi vzravnano in posedovati pravilno postavljene palce. Oglejte si samo hladilnike z zamrzovalniki, mikrovalovne pečice z opekači in mobilne telefone z vgrajenimi fotoaparati. In vsak avtomobil, ki da nekaj nase, se bo hitro prelevil v zabavni center na štirih kolesih. Zakaj bi naj bili tiskalniki kaj drugačni?

Če apliciramo Darwinovo teorijo na tiskanje, plavajo večfunkcijske naprave nekje pri samem vrhu genskega bazena. Velike in težke so približno toliko kot sami tiskalniki, cene še zdaleč niso več pretirane, na pokrovu imajo pravi ploski skener, na boku še kak dodatek, na primer čitalec pomnilniških kartic, nekatere pa nič kaj sramežljivo ne skrivajo možnosti, da imajo vgrajeno celo faksimilno napravo (telefaks, po domače). Če tiskalnike primerjamo s temi napravami, se naenkrat zazdijo prav uborni.

Večfunkcijske naprave so na trgu že kar nekaj časa, a so bili njihovi prvi koraki precej uborni. Kvaliteta tiska je bila pri veliki večini bolj ali manj podpovprečna, skeniranje pa jim ni šlo prav nič bolje od rok. V temnem srednjem veku večfunkcijskosti je bilo pač treba sklepati kompromise. Tega je pa danes konec, saj najnovejši modeli združujejo najnovejše tehnologije tiskanja s hitrimi in natančnimi skenerji.

Ena najboljših lastnosti večfunkcijskih naprav pa je ta, da jih lahko uporabljate, tudi ko PC ni prižgan. Tudi najcenejši modeli omogočajo kvalitetno barvno in črno-belo fotokopiranje, neposredno tiskanje fotografij (in dokumentov) s pomnilniških kartic pa tudi ni več novost. Če ima naprava vgrajen še modem, pa lahko brez posredovanja računalnika pošiljate tudi telefakse.

Preden pa začnete prebirati teste naprav, pa dobro razmislite, za kaj potrebujete večfunkcijsko napravo. Če jo imate namen uporabljati v pisarni in tiskate veliko tekstovnih dokumentov, naprava s črnilnim tiskalnikom ni najboljša ideja, ker so stroški uporabe preprosto previsoki. Za domačo uporabo, še posebej, če pogosto tiskate fotografije, pa laserski tiskalnik ni najboljša izbira. PCF

KAKO SMO TESTIRALI

Kaj so večfunkcijski biseri morali početi za nas...

Kvaliteta tiska
Natisnili smo celo serijo dokumentov in si ogledali rezultate. Pri barvnih tiskalnikih smo tiskali tudi barvne dokumente in slike, in sicer na navaden in foto papir. In seveda primerjali rezultate.

Kvaliteta skeniranja
Skenirali smo besedilo, slike in dokumente z obojim. Največ pozornosti smo namenili času in kvaliteti skeniranih slik. Uporabili smo različne fotografije, tako da smo dodobra preizkusili kvaliteto reprodukcije.

Zmogljivosti
Testirali smo, kako hitro se natisnejo različni dokumenti, od črno-belih tekstovnih do fotografij različnih kvalitet in velikosti.

Splošni testi
Ogledali smo si, kako se naprave obnesejo brez posredovanja računalnika, kako vsestranske so in kako težavno oziroma enostavno jih je uporabljati.

Epson Stylus Photo RX500 66.300 SIT

89%

Proizvajalec Epson **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

RX500 je večfunkcijska naprava, ki je zelo očitno namenjena resnim fotografom. Pod pokrovom se skriva tiskalnik s šestimi ločenimi črnili in kvaliteta natisnjenih fotografij je nedvomno najboljša na testu, še posebej ob uporabi Epsonovega foto papirja. Natisnjene slike so ostre in žive, še posebej pa nas je navdušila odlična reprodukcija finih senc in tonov kože.

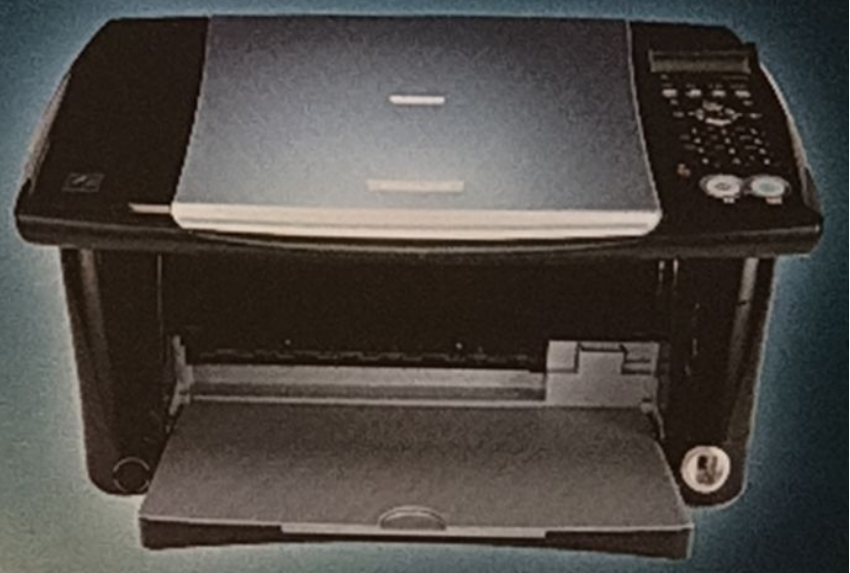
Pri črno-belem tisku pa se tiskalnik ne obnese najbolje, saj je natisnjeno besedilo nekoliko sivkasto, a so pisave vseeno ostre, tako da so bili končni rezultati prav solidni. Odličnemu tiskalniku v RX500 pa dela družbo tudi odličen skener z visoko optično ločljivostjo 2.400 x 4.800dpi. Reprodukcija barv je odlična, isto pa velja za kontrast in razpon tonov, tako da "čiščenje" slik po skeniranju ni ravno obvezno opravilo. Skener vključuje tudi nastavek za skeniranje 35mm filmov ali diapozitivov. Tudi tovrstno skeniranje je na visokem nivoju, čeprav (kot pri skoraj vseh skenerjih) skenirani negativi še zdaleč niso tako dobri kot pozitivi.

Epson se je očitno odločil, da bo čitalce pomnilniških kartic vgrajeval v večino svojih naprav, kar je le še lepoten dodatek že tako odličnemu modelu. Seveda je omogočeno tudi samostojno fotokopiranje, neposredno tiskanje pa je tako ali tako standardna možnost praktično vseh tiskalnikov z vgrajenimi čitalci pomnilniških kartic. RX500 bo vsekakor najboljši prijatelj vseh fotografov, ki razmišljajo o nakupu večfunkcijske naprave.

Canon Smartbase MP390 64.800 SIT

78%

Proizvajalec Canon **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11



Za vse, ki si želite večfunkcijske naprave s kupom možnosti, bo MP390 prišel še kako prav. Za začetek naj povemo, da združuje precej kvaliteten tiskalnik in odličen skener, vgrajen pa ima tudi modem, tako da deluje tudi kot samostojen telefaks. Na vrhnji stranici je zato prava gneča gumbov za najrazličnejše funkcije, tako da je krmiljenje naprave skrajnje enostavno.

MP390 ponuja dober kompromis med tiskanjem dokumentov in fotografij, čeprav gre za tiskalnik s samo štirimi črnili. Žal pa so ta štiri črnila v samo dveh kartušah (črna in barvna), kar pomeni, da so stroški tiskanja, kljub poceni potrošnemu materialu, precej visoki, še posebej za tiste, ki tiskajo veliko dokumentov.

Skener na MP390 sicer ni tako dober kot tisti na Epsonovem modelu, a je optična ločljivost 1.200 x 2.400dpi še vedno dovolj tudi za resnejše delo. Skenirane slike so žive in kontrastne, barve pa so jasno ločene. Pokrov skenerja je Canonov Z-lid, ki omogoča enostavno skeniranje debelih knjig.

Dodatki pa so tisti, ki iz MP390 naredijo resnično uporabno napravo. Poleg možnosti samostojnega pošiljanja telefaksov in vgrajenega čitalca pomnilniških kartic sta na voljo še povezavi PictBridge in USB, ki sta idealni za neposredno tiskanje iz primerno opremljenih fotoaparatov.

Edina pomanjkljivost Canona, razen že omenjenih visokih stroškov uporabe, je ta, da je krmilna plošča nekoliko okorno zasnovana. Seveda je fino, če imamo ločene gumbe za kopiranje, skeniranje, faksiranje in foto tiskanje, vsak pa ponuja še celo serijo dodatnih možnosti, med katerimi izbirate z dodatnimi gumbi, na isti plošči pa so še dodatni gumbi za adresar telefaksa in hitro klicanje. Kar nekaj časa bo potrebnega, da se boste navadili tako kompleksnega sistema. Če to odmislimo, pa gre za izjemno kvalitetno napravo.

Samsung SCX4100 53.400 SIT

78%

Proizvajalec Samsung **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Edina večfunkcijska naprava na tem testu z laserskim tiskalnikom prihaja iz Samsungovih logov. Doslej smo testirali že nekaj njihovih izdelkov s tega področja in se je vsakič izkazalo, da gre za naprave, ki ponujajo odlično razmerje med zmogljivostmi in ceno. SCX4100 pri tem ni izjema. Na račun vgrajenega laserskega tiskalnika je očitno, da gre za napravo, ki je v prvi vrsti namenjena pisarnam, zato se fotografi zanjo ravno ne bodo odločali. Nazivna ločljivost tiska je 600dpi, kar je za dokumente več kot preveč, so pa tudi natisnjene črno-bele slike prav dobre. Pri tiskanju najbolj navduši dejstvo, da je tiskalnik prav neverjetno tih. Pomanjkljivost oblikovanja pa je ta, da je pladenj za natisnjene liste stisnjen pod skener in se zapolni že pri 50 natisnjenih straneh.

Čitalec pomnilniških kartic bi bil na večfunkcijski napravi s črno-belim laserskim tiskalnikom popolnoma odveč, bi pa naprava precej pridobila s podajalnikom za samodejno skeniranje oziroma kopiranje več dokumentov naenkrat. Kot samostojni fotokopirni stroj se SCX4100 odlično odreže, kot skener pa ni med najboljšimi, predvsem na račun zelo povprečne programske opreme. 4.800dpi je dostojna ločljivost, a skenirane slike niso med najbolj ostrimi na testu, in tu se spet pokaže pisarniška naravnanost te naprave.

HP Officejet 5510 57.571 SIT

82%

Proizvajalec HP **Testiranje omogočil** Diss, 01 420 55 06

HP-jev Officejet 5510 je edina večfunkcijska naprava, ki ima ploski skener in samodejni podajalnik dokumentov. Vgrajen ima tudi telefaks, zaradi česar je ta model idealen za domače pisarne, še posebej če pogosto pošiljate dolge telefakse.

Tiskalnik v 5510 tiska s štirimi črnili, in sicer s kartušama HP 56 in 57, ne omogoča pa uporabe kartuše 58 za šestbarvno tiskanje. Kljub temu so natisnjene fotografije presenetljivo dobre na HP-jevem foto papirju, na testu pa se je pokazalo, da je kvaliteta fotografij višja na Epsonovem papirju, ne vemo pa, kako trajni bodo rezultati.

Sam skener ne dosega kvalitete Epsonovega in Canonovega modela, a je še vedno zelo soliden. Slike so ostre, je pa kontrast nekoliko čuden, barvna nasičenost pa malce medla.

Hitrost skeniranja posamičnih strani je standardna, se pa precej pospeši in olajša, ko skenirate več dokumentov. Samodejni podajalnik je odlična ideja, saj lahko vanj stlačite do 20 listov in preprosto pritisnete primerne gumbe za skeniranje, kopiranje ali faksiranje.

Če primerjamo ceno in dodatek podajalnika za samodejno skeniranje, lahko rečemo samo to, da je Officejet 5510 vsekakor vreden svojega denarja, pa čeprav nima čitalca pomnilniških kartic in ne omogoča uporabe foto kartuše. Edina pomanjkljivost je ta, da je nekoliko širši od večine večfunkcijskih naprav.

Brother MFC-410CN 56.160 SIT

80%

Na spletu www.brother.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 40 10

Zadnja večfunkcijska naprava na tokratnem testu pa je Brotherjevo delo. Z oblikovnega vidika gre vsekakor za najbolj privlačno napravo, saj je majhna in lična. Je pa res, da plastično ohišje ne vliva ravno velikih upov v dolgoživost MFC-410CN. Se pa zato Bratec odkupi po funkcionalni plati. Kvaliteta tiska je na čisto solidnem nivoju, čeprav bi si želeli boljše barvne separacije pri tisku fotografij, a so te vseeno ostre in jasne.

Razen fotografij je jasno tudi, da je MFC-410CN namenjen pisarniški rabi, to dejstvo pa izda vgrajen modem, ki omogoča neposredno pošiljanje telefaksov. Prav navdušuje dejstvo, da se tiskalnik izjemno hitro zbudi in tudi preko omrežja potrebuje le nekaj sekund, da začne tiskati prvo stran. Najbolj smo pa pogrešali kak barven zaslonček. Naprava med podajalnikom papirja in pokrovom skenerja namreč skriva čitalce pomnilniških kartic vseh sort, tako da je neposredno tiskanje samo po sebi umevno. Z vgrajenim barvnim zaslonom bi bilo tiskanje strani s pomanjšanimi slikami odveč. Je pa fina možnost, da je slike in dokumente mogoče skenirati na pomnilniške kartice.

Z uporabne plati se MFC-410CN tudi dobro obnese. Krmilnih gumbov je namreč mali milijon, a so tako logično razporejeni in označeni, da se je praktično nemogoče zmotiti. Meniji so prav tako jasni, a bi osnovne nastavitve le lahko bile nekoliko bolj jasne. Nam je pač všeč, če pred prvo uporabo naprave ne potrebujemo priročnika.

Epson Stylus Photo RX500	Canon Smartbase MP390	HP Officejet 5510	Samsung SCX4100	Brother MFC-410CN
89%	78%	82%	78%	80%
Hitrost tiska (ČB)	17 str./min	18 str./min	18 str./min	14 str./min	20 str./min
Hitrost tiska (barvno)	16 str./min	12 str./min	12 str./min	-	14 str./min
Funkcije	Tiskalnik, skener, čitalec kartic	Tiskalnik, skener, čitalec kartic, telefaks	Tiskalnik, skener, čitalec kartic, telefaks	Tiskalnik, skener	Tiskalnik, skener, telefaks, čitalec kartic
Število barv	6 (ločene)	4 (2 kartuši)	4 (2 kartuši)	-	4 (ločene)
Ločljivost tiska	Do 5.760 x 1.440dpi	4.800 x 1.200dpi	4.800 x 1.200dpi	600 x 600dpi	600 x 1.200dpi
Ločljivost skeniranja	Do 2.400 x 4.800dpi	1.200x2.400dpi	1.200 x 2.400dpi	600x600dpi	600 x 2.400dpi

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

RAČUNALNIKI

FRONTA

ZMAGA JE VAŠA

www.fronta.org

RUŠILNE CENE

Tel.: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

Računalnik

KLAN AMD A 050105-4

-CPU AMD ATHLON 64 3200+(2,2 GHz),
-512 MB DDR, 160GB 7200 rpm 8MB,
-FDD 1.44 MB, DWD RW SAMSUNG,
-ATI R9550 128 MB 9600 R56 PRO,
-ZVOČNA KARTICA 5.1 INTEGRIRANA
-MREŽNA KARTICA 10/100

159.990 SIT (z DDV)

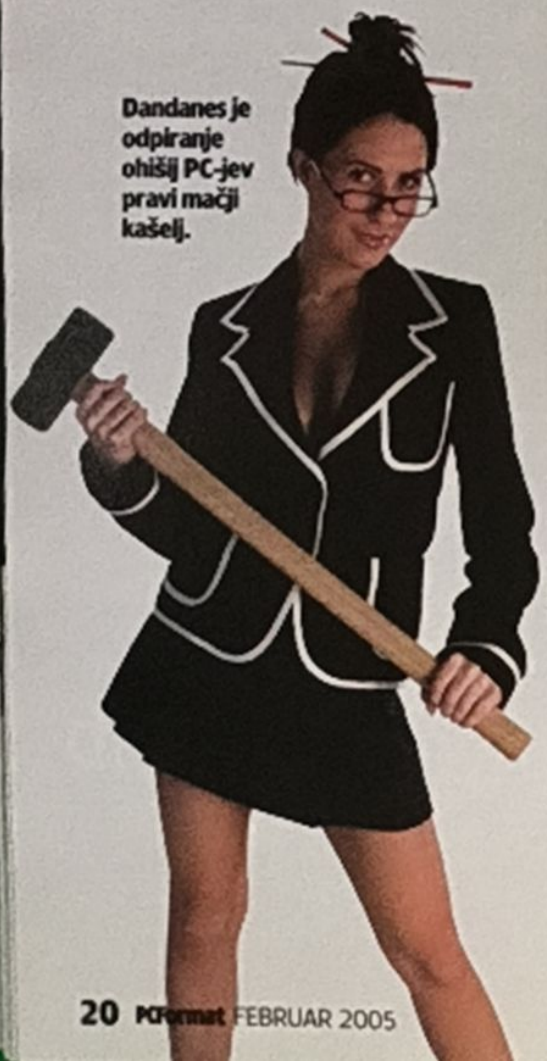
Darilo:
mp3 player 256 mb

Moč izboljšav

PCF vam razkrije, kako lahko iz svojega PC-ja naredite pošast, ne da bi zato morali žrtvovati tudi privlačne dele XP.

Torej ste mnenja, da ste iz svojega PC-ja iztisnili največ, kar lahko? Pomislite znova, prijatelji. Obstaja namreč na ducate načinov, s katerimi lahko pridobite malce več procesorske moči, trohico več prostora na trdem disku in ščepec dodatne stabilnosti vašega računalnika, če seveda veste, kaj morate storiti in kam pogledati.

Navijanje in podobni postopki, po katerih posegajo uporabniki PC-jev, da bi izboljšali svoje strojčke, pa niti v najbolj divji domišljiji niso brez tveganja. Še sreča, da so pri roki PCFormatovi strokovnjaki za modificiranje, ki vam bodo pomagali na varen način izboljšati zmogljivosti vašega PC-ja.



Dandanes je odpiranje ohišij PC-jev pravi mačji kašelj.

IZBOLJŠANJE STROJNE ZMOGLJIVOSTI

1 Dobro tempiranje

Pomnilniški dostopni časi, ki jih lahko najdete v BIOS-u vaše osnovne plošče, so bistveni za stabilnost in zmogljivost vašega PC-ja. Izgledajo približno tako kot "2-3-2-6-T1" in se nanašajo na latenco CAS, "RAS to CAS Delay", "RAS Precharge", "Active to Precharge Delay" in "Command Rate". Najpomembnejša med njimi je latenca. Poskušajte jo zmanjševati po korakih, velikih 0,5, dokler se vaš sistem ne bo začel obnašati nestabilno, nato pa uporabite zadnjo stabilno nastavitev, da ga pospešite.

2 Sprememba prizorišča

Naj omenimo, da postanejo stvari nekoliko neprijetne, ko vam enkrat uspe poslati BIOS vašega PC-ja na veliki kup računalniških odpadkov v nebesih. Zaradi tega vam priporočamo pazljivost pri njegovem posodabljanju. Proces posodabljanja BIOS-a zahteva uporabo posebnega orodja, kot je Gigabyteov @Bios, ki temelji na okolju Windows. Za ta postopek boste morali naložiti zadnjo različico BIOS-a s spletne strani proizvajalca vaše osnovne plošče in jo uporabiti, ko bo potrebno.

3 Drugačno prizorišče

Včasih pa tudi najnovejše stvari niso dovolj dobre. Uporabniki alternativnih BIOS-ov se s tem verjetno strinjajo – včasih se zgodi, da kak zagnan posameznik, kot je "Pr3acher", ustvari povsem novo zadevo, kot je njegov BIOS "HardM3nu" (za uporabnike serije GA-7n400x), ki ponuja dodatno funkcionalnost (in nekaj dodatne grafike). Take alternative lahko vaši osnovni plošči omogočijo dodatno navijanje, čeprav verjetno ne bodo prijazne do vaše garancije.

4 Več, kot je vreden vaš denar

Ste kdaj sanjali o tem, da bi se vaša lada magično spremenila v lamborghinija? No... ne more se. Zato pa lahko pospešite delovanje zmerno hitre grafične kartice. Če ste lastnik kartice nVidia, lahko omogočite navijanje v standardnem gonilniku, tako da v registrski ključ **[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak]** dodate vrednost DWORD. DWORD poimenujte "Coolbits" in nastavite vrednost na 3. Za dostop do orodja ponovno zaženite računalnik.

5 Brez panike

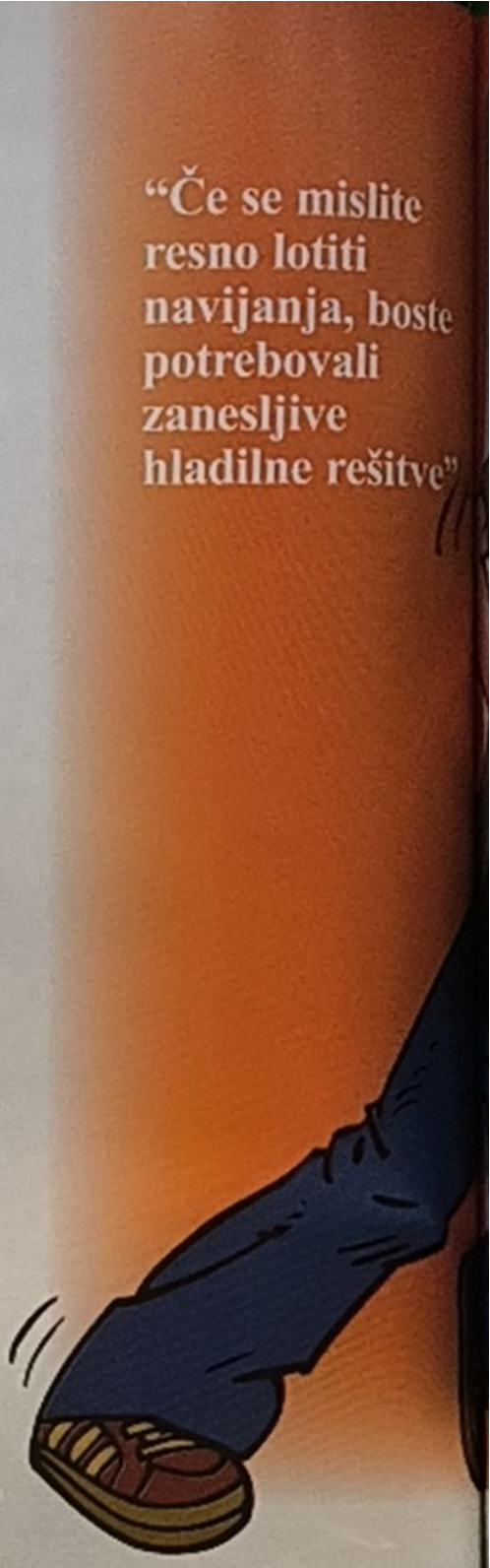
Nataknite si piflarska očala in poskušajte prebaviti naslednjo enačbo: "Povečana strojna zmogljivost = višja temperatura". Neki ZuePhok je na **www.rojakpot.com** to enačbo vzel nekoliko preveč zares in MOSFET-e (t.j. stvarce za regulacijo električnega toka) na svoji osnovni plošči opremil s hladilniki. Sicer pa – kdo smo mi, da bi stali na poti geniju? Če vas mika enak postopek, nabavite majhno žago, razrežite hladilnik procesorja na primerno majhne dele, nato pa nastale drobce kovine prilepite na omenjene zadevice, ki proizvajajo toploto.

6 Preko plitke vode

Obsedenci s temperaturami znotraj računalnika pri **www.rojakpot.com** pa se ne ustavijo le pri hlajenju MOSFET-ov. Očitno tudi severni most nabora nForce ni popolnoma raven – kar je slaba novica za prenos toplote. Lahko bi uporabili termalno pasto in hladilnik, toda ti spletni norci so najprej posmirkali severni most – tega se lotite le, če imate pri uporabi smirkovega papirja nežno roko!

7 Pozabite skromni proračun

Navijanje je običajno precej draga zadeva, tudi preden ste uničili vaš procesor in osnovno ploščo. Kljub temu pa si ga lahko danes, zahvaljujoč procesorju AMD Sempron 3100+, privoščite tudi tisti s pregovorno plitkimi žepi. Če ste lastnik osnovne plošče z naborom čipov nForce 250 in zadostne količine pomnilnika, ste na konju. Ker je 3100+ v bistvu AMD64 brez "64", ima resen potencial za navijanje (teoretično vsaj do 2,4GHz). Poskrbite za hlajenje jedra, zvišajte zunanji takt procesorja in že ste končali z delom. Hitrejši bo od Pentiuma 3,4E – za precej nižjo ceno.



Slike Sean Longcroft

8 Pripravite se

Če povemo po resnici, je vsak procesor podoben svojemu lastniku, zato naš večino časa lenari v brezdelju vse do zadnje minute. Ker je to očitno nesprejemljivo stanje, je bila izumljena tehnika, imenovana "burn-in". *Prime95* je priročno, majhno orodje, ki bo tako namučilo procesor s testi, da si bo zaželel, da ne bi nikoli obstajal. Poleg tega pa lahko testirate tudi stabilnost procesorja in iz njega iztisnete nekaj več moči.

9 Hladnokrvni kirurg

Kot ste morda opazili, smo v tem članku večkrat poudarili, kako pomembno je poskrbeti za učinkovito hlajenje. Zakaj? Torej: tako kot si najbrž nikoli ne bi zavihali hlačnic in šli čofotat po lužici lave, tako tudi ne bi smeli poskušati naviti vašega 1GHz procesorja na 3,2GHz brez nadzora gasilske brigade.

Če se nameravate resno lotiti navijanja neke komponente, v splošnem velja, da boste potrebovali zanesljivo hladilno rešitev kakšnega neodvisnega proizvajalca, saj priložene rešitve običajno niso kos višjim temperaturam. Na srečo pa podjetja, kot so Coolermaster, Thermaltake in Arctic, izdelujejo zmogljive hladilnike za procesorje, pomnilnik in grafične kartice. Dobra naložba je tudi nakup termalne paste Arctic Silver, ki zagotavlja odvajanje dodatne toplote v hladilnik.

Ko boste pospešili hitrosti sistema, boste potrebovali tudi način za nadzorovanje temperatur vašega preobremenjenega računalnika. To lahko storite v razdelku Health vašega BIOS-a ali s pomočjo orodij, kot je *SpeedFan*. Z nadziranjem temperature vašega PC-ja boste zagotovili stabilnost sistema.

POSPEŠITE WINDOWS

10 Pomnite

Trdi diski! Eeeh! Razen če imate resne težave, bo sistemski pomnilnik hitrejši od vašega trdega diska. Zaradi tega je priročno mesto za shranjevanje datotek, ki imajo koristi od hitrejših časov, potrebnih za branje. Vendar pa je po privzetih nastavitvah XP zadolžen za vaš pomnilnik, sami pa pri tem nimate kaj dosti besede. Tukaj nastopi *RamDisk* **(www.ramdisk.nl),** ki ustvari navidezni pogon znotraj vašega hitro odzivnega sistemskega pomnilnika.

Ta priročna nova naprava postane uporabna zlasti v omrežjih. Zaženite register preko **Start → Run Regedit** in poiščite naslednje štiri storitve: "afd", "netbt", "tcpip" in "ipnat". Spremenite njihove poti na črko pogona vašega RamDiska na"\??\Z:\afd.sys". Z **www.devfox.com/ramdisk.txt** naložite skripto in jo shranite v mapo "start-up" kot "login.cmd", prepričajte pa se tudi, da so črke pogonov znotraj skripte točne. Tako boste z izrabo hitrosti vašega pomnilnika pospešili hitrost interneta in omrežja.

11 64-bitni jojmene...

Vas že slišimo, kako jokate: "Kaj mi pomaga 64-bitni procesor, če pa nimam 64-bitnega operacijskega sistema, ki bi ga poganjal?" Za nekatere redke srečneže (ali tiste, ki so lastniki procesorja AMD64) pa so bile prošnje morda uslišane. Čeprav do uradne izdaje manjka še veliko, pa si lahko preko Microsofta naložite 365-dnevno beta različico Windows XP 64-bit Edition. Njena pomanjkljivost pa je trenutno slaba podpora za gonilnike.

12 Nizka vsebnost kofeina

Vprašajte kogarkoli, ki ne mara računalnikov, in povedal vam bo, da Windows XP kodirajo slabo izurjeni petletni otroci v neki vlažni, komaj razsvetljeni delavnici. *XP Lite* **(www.litepc.com)** je rešitev, ki omogoča pospeševanje sistema. Gre za aplikacijo, ki vam omogoča odstranjevanje specifičnih delov operacijskega sistema Windows XP, ne da bi pri tem poškodovali dele, ki jih pustite nameščene, kar pomeni, da lahko neboleče odstranite vso navlako, ki je ne potrebujete. Rezultat je hitrejši Windows XP, ki je tudi bolj zabaven za uporabo.

13 Pograbite plašč

Za pospešitev zaustavitve XP: Zaženite "regedit" - poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSet/Control**. Kliknite na **Control Folder** in poiščite **"WaitToKill Service Timeout"** → Kliknite z desnim gumbom miške, izberite **Modify** in nastavite vrednost, manjšo od 20000.

14 Prinesi, kuža!

Odprite register in se prepričajte, da je v **[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters\Enable Prefetcher]** vrednost nastavljena na "3". S tem boste skrajšali čas, potreben za zagon Windows XP in zagon raznih programov.

15 Eksplozivne aplikacije

Uporabniki nekaterih novejših Intelovih naborov čipov lahko namestite Intelov *Application Accelerator*, ki ga dobite na **http://support.intel.com.** S

prilagajanjem nastavitev strojne opreme v Windows na prednastavljen izbor omogoča izboljšanje splošne sistemske zmogljivosti na osnovnih ploščah z nabori čipov za Intelove procesorje.

16 Dobri spomini

V tisti vsemogočni zmešnjavi številk in črk, ki ji ljubkovalno pravimo register, poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\MemoryManagement** in nastavite vrednosti "DisablePagingExecutive" in "LargeSystemCache" na "1", s čimer boste še dodatno izkoristili pomnilnik vašega sistema.

17 Znebite se...

Windows Explorer, tista škrbasta stara zver, nalaga datoteke DLL v predpomnilnik še nekaj časa po zaključku programa, ki jih je uporabljal. Če želite tako obnašanje preprečiti, ustvarite novi podključ v registru Windows pod **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer**, pred tem pa seveda ustvarite varnostno kopijo registra. Ključ poimenujte "AlwaysUnloadDLL" in nastavite vrednost na "1". S tem boste Windows XP preprečili, da bi v svojem pomnilniku shranjeval datoteke DLL, in ga posledično razbremenili za bolj koristne aktivnosti. Igranje iger, na primer.

19 Naval testov zmogljivosti

Vsi se kdaj radi pohvalimo...

Testiranje zmogljivosti je eno izmed najpomembnejših področij, kadar gre za pospeševanje vašega sistema. Veliko pospešitev hitrosti, ki jih boste dosegli, ne bo pretirano očitnih, verjetno pa se boste zadeve hoteli lotiti počasi, da bi preprečili popolno uničenje.

Na področju testiranje celotnega sistema, in še zlasti grafične zmogljivosti, vodi podjetje Futuremark (**www.futuremark.com**). V naši reviji si lahko ogledate tudi zmogljivostne teste njihovih programov *3DMark* in *PCMark*. V preteklosti je izbruhnilo kar nekaj polemik o tem, ali so takšni programi bolj naklonjeni enim proizvajalcem pred drugimi. V kontekstu pospeševanja sistema to sicer ni pomembno, kljub temu pa bi radi dosegli relativno izboljšanje.

SiSoft Sandra 2005 ponuja več znanstvenih zmogljivostnih testov za različne komponente, kot so procesor, pomnilnik in trdi disk. Prav tako boste dobili informacijo o tem, ali je vaša internetna povezava optimizirana.

Ohranite vaš PC v dobri kondiciji.

20 Velikost gruč NTFS

S formatiranjem vašega trdega diska z večjo velikostjo gruče boste dodatno povečali zmogljivost (okrog 32Kbs). S tem se poveča učinkovitost pošiljanja večjih posameznih kosov podatkov skozi vaš sistemski pomnilnik v primerjavi s pošiljanjem več manjših kosov, to pa vodi v bolj učinkovit izkoristek pomnilnika.

IZBOLJŠAVE GONILNIKOV

21 Niso Alfa

Gonilniki omega za grafične kartice (na strani **www.omegadrivers.com),** ki jih je ustvaril Angel Trinidad, so vredni predvsem pozornosti tistih, ki so naklonjeni zmogljivosti Radeonov. Pogosto ponujajo nove ATI-jeve možnosti, ki zaenkrat še niso vključene v uradne izdaje gonilnikov.

22 Test DNK

Če iščete alternative, lahko tam zunaj naletite na veliko izbiro, če se le malo potrudite. Med množico boste našli tudi grafične gonilnike 133t h4x0r, ki jih v bistvu niti nočemo imenovati s tem imenom.

23 Boljši gonilniki

Beta gonilniki lahko prav tako izboljšajo zmogljivosti vašega PC-ja. Včasih vsebujejo predhodno neznano, hitro in stabilno kodo, na kateri bodo temeljile bodoče inkarnacije programske opreme. Poiščete jih lahko na spletni strani vašega najljubšega proizvajalca. Na internetu boste zagotovo našli veliko nepreizkušenega beta materiala.

24 Slabši gonilniki

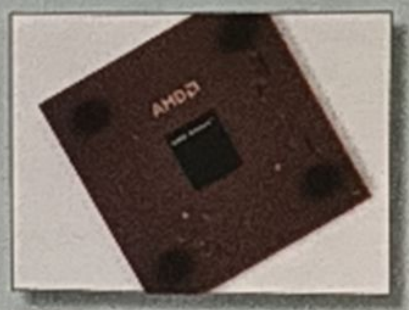
Beta gonilniki so lahko tudi gotov način za uničenje stabilnosti in zmogljivosti vaše zasebne strojne pošasti. Tako kot vsaka "beta" tehnologija nimajo nobenega jamstva, da ne vsebujejo hroščev, povsem mirne vesti pa se lahko tudi odločijo, da se z vašim sistemom ne bodo razumeli.

25 Občutite bes

Če želite vašim gonilnikom Radeon Catalyst dodati nekaj začimb drugega proizvajalca, si oglejte **www.rage3d.com/index.php?node=r3dtweak.** To priročno orodje bo na vašo "nadzorno ploščo" dodalo možnosti za navijanje, pa tudi druge uporabne možnosti prilagajanja.

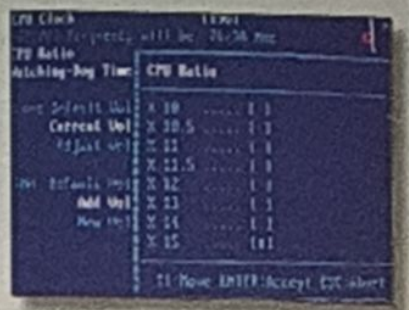
18 Sezam, odpri se!

Odklenite množilnik vašega AMD-ja XP



1 Obstaja veliko načinov za odklepanje množilnika vašega AMD-ja XP, vendar so vsi nepredvidljivi, dolgotrajni ali preveč zapleteni. Pri starejših XP-jih se lahko temu problemu izognete s trakom Speed Strip (dobite ga na www.frozencpu.com).

2 Ko ste se dokopali do vašega nadarjenega kosa traku, previdno poravnajte luknje na traku z notranjim robom, diagonalno nasprotno z zlato puščico procesorja.



3 Ko vam je končno uspelo odkleniti množilnik vašega XP-ja, zaženite sistemski BIOS in se poigrajte z nastavitvami. Če jih ni na razpolago, poiščite mostičke množilnika na vaši osnovni plošči. 12,5x je dobra izbira.

26 Sladki zvoki

Tisti med vami, ki imate zvočne kartice, združljive s KX, boste ravnali modro, če si boste podrobneje ogledali projektne gonilnike KX. Zasnovani so tako, da omogočajo popoln dostop do vseh strojnih možnosti teh kartic.

27 Ohladite ga

Prepričajte se, da poganjate vaš AMD64 z AMD-jevim privzetim gonilnikom (dobite ga na **www.amd.com**). Ta namreč omogoča tehnologijo Cool 'N Quiet, ki bo nadzirala in optimizirala frekvenco procesorja in vzdrževala primerno nizko temperaturo.

IZBOLJŠAJTE DELOVANJE IGER

28 Okvir slike

Pri navijanju/prilagajanju/poskusu prevzema nadzora nad Zemljo vsi potrebujemo neko referenčno točko. In za prva dva primera je ta referenčna točka FRAPS (**www.fraps.com**). Namestite ga in preverite število slik v sekundi v vaši najljubši igri.

29 Malce eXTra

256MB Radeon 9800 Pro je precej hitra kartica tudi v današnjih časih kartic tipa X800 in 6800. Prav tako je v marsičem podobna svoji deset odstotkov hitrejši sestri – 9800XT – kar je nadvse uporaben podatek. Z nekaj poigravanja v BIOS-u pa je možno teh dodatnih deset odstotkov tudi pridobiti. Z zanesljivim iskalnikom boste zagotovo našli BIOS 9800XT. Vse kar morate storiti potem, pa je, da uporabite orodje, kot je *DrDos*. Prej pa seveda poskrbite za varnostno kopijo.

30 Pokažite ji vraga

Ponovna nadgradnja BIOS-a je sicer čisto v redu zadeva, kljub temu pa ne bi smeli zanemariti navijanja, glavne opore arzenala nadgradenj vsakega guruja zmogljivosti. Poiščite *RivaTuner* in *AtiTool* – najboljši orodji za okolje Windows, ki vam bosta pomagali popeljati vašo zvesto grafično kartico do navijalske utopije.

32 Osvobodite demone!

Doom 3 je tudi po današnjih merilih precej grafično zahtevna igra. Pospešite jo lahko tako, da poiščete mapo njene osnovne namestitve in uporabite WinRAR, da raztegnete datoteke *.pk4. S tem boste porabili več prostora na trdem disku, pospešili pa boste samo igro.

33 Starodavni artefakt

K navijanju (in nadgradnji) grafičnih kartic sodijo tudi artefakti. To so področja popačenosti slike v igri (ali kaki drugi grafično zahtevni aplikaciji, kot je *Bryce*), ki vas nekoliko prikrajšajo za užitek. Če želite preizkusiti obseg vaših artefaktov, namestite izvrstno orodje za odkrivanje popačenosti, ki sliši na ime *Artefact Tuner*.

34 Nežno, pa je!

Gre za precej sporno zadevo; odvisno od tega, komu verjamete, pa lahko s programom *Softquadro* (**www.guru3d.com/rivatuner/softquadro/**) na vaši GeForce4 odklenete določene funkcije Quadra. Zadeva bi morala delovati, v nasprotnem primeru gre za resno zaroto.

POSPEŠITE INTERNET

35 Le hrabro

Bodimo odkriti - uporabniki polževe 56k internetne povezave potrebujejo vso pomoč, ki jo lahko dobijo. Če morda živite v ruralnem Afganistanu (ali v zakotni slovenski vasici) in se mučite z 42kbps povezavo, boste ravnali modro, če si namestite *Cablenut* (www.cablenut.com). Ta pameten, majhen program bo optimiziral vaše nastavitve TCP/IP. Poiščite primerno nastavitveno datoteko (.css) in jo odprite s *Cablenutom*, kliknite **Save to Registry** in ponovno zaženite vaš na novo optimiziran računalnik. Ugotovili boste, da se vaše prej neubogljive sistemske operacije izvajajo veliko hitreje, znatno pa se bo povečala tudi celotna zmogljivost vašega PC-ja.

36 Povežite se

Za povečanje števila istočasnih povezav, ki jih je sposoben vaš PC, dodajte ključu **[HKEY_USERS\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings]** v vašem registru: **"MaxConnectionsPer1_0Server"=dword:00000020** in **"MaxConnectionsPerServer"=dword:00000010**.

37 TCP TLC

Namestitev vsestranske aplikacije, ki je sposobna peti, plesati in optimizirati, se morda zdi kot lepe sanje, vendar pa *TCP Optimiser* (**www.speedguide.com/downloads.php**) omogoča novincem razvrščanje veliko zapletenih delov pri 56k povezavi, strokovnjakom pa prav tako omogoča prilagajanje nekaterih splošnih možnosti. Dajte mu uro in pol, in vaš PC bo znova dobil krila. Druga možnost je, da se pridružite svetu prihodnosti in si omislite širokopasovno povezavo...

38 Zajamčena dostava

V [HKEY_LOCAL_MACHINE\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters] nastavite vrednost DefaultTTL na 64 in tako povečajte čas, po katerem bo paket, ki je bil poslan z vašega računalnika, označen za izgubljenega. Prenizka vrednost lahko povzroči popolno izgubo paketov, poslanih oddaljenim strežnikom. Ta prilagoditev bi morala izboljšati učinkovitost vašega PC-ja pri brskanju po internetu.

39 Pasovna širina Pro

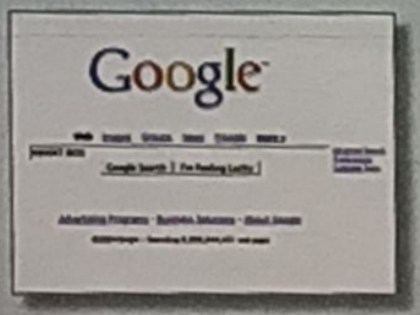
V Windows XP Pro se odpravite na **Start → Run** in vtipkajte **gpedit.msc.** Poiščite **Local Computer Policy → Administrative Templates → QOS Packet Scheduler**. Dvakrat kliknite na "Limit reservable bandwith", potrdite možnost **Enabled** v jezičku **Settings** in pri **Bandwith Limit %** spremenite vrednost v **0**.

40 Skrivnostni IRQ

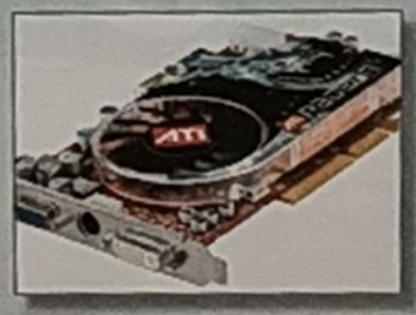
IRQ je metoda, s katero naprave, kot so trdi diski in grafične kartice, od procesorja zahtevajo, da jim nameni takojšnjo pozornost. S pomočjo upravitelja naprav v Windows XP poiščite IRQ vaše mrežne kartice. Ko ste ga našli, uredite vašo datoteko System.ini (**Run "sysedit"**). Poiščite razdelek **[386enh]** in dodajte **"Irq[n]=4096"**, pri čemer naj bo "n" IRQ številka vaše mrežne kartice. **PCF**

31 Podrobneje

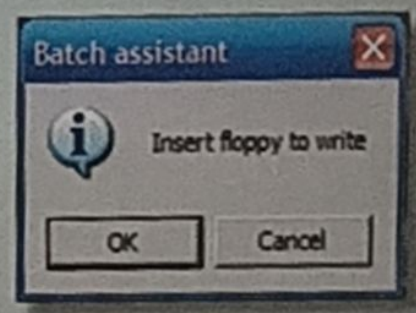
Trik: X800Pro VIVO in XT BIOS



1 S pomočjo vašega priljubljenega iskalnika poiščite primerni BIOS X800XT, ki naj bo, če je le mogoče, istega proizvajalca kot vaša grafična kartica X800Pro. Z njim boste omogočili štiri dodatne cevovode (in s tem več podatkovne širine) in zvišali frekvenco.



2 Na **www.drdos.org** boste našli *DrDos* – izvrstno orodje, s katerim boste lahko spremenili nastavitve BIOS-a vaše grafične kartice. To je čip na kartici, ki ji pove, katere vrste je in kaj zmore.



3 Ko ste izbrali novi BIOS, kliknite Flash in malo potrpite. Počakajte, da se proces nadgradnje zaključi, ne da bi ga prekinjali. Če ste v dvomih, ponovno uveljavite stari BIOS in poskusite znova.

Dnevnik... igralca splet

Gregorju Mrazu, zmagovalcu internih *PCF* kvalifikacij v igranju pokra, smo v roke stisnili 20 jurjev, da bi raziskal, kako lahko je služiti denar na spletu...

Spletnih igralnic je v takšni ali drugačni preobleki ogromno. Vsem posel ne cveti, je pa igranje pokra na spletu v zadnjem letu doživelo 600% rast, za kar gre med drugim zahvala tudi filmom, kot so *Ocean's Eleven*, kjer ljudje s temnimi očali in velikimi briki tlačijo ogromne vsote denarja v svoje klobuke.

Še pomembneje pa je, da je poker pravzaprav edina igra v kazinih, kjer spretnost in znanje igralca igrata pomembno vlogo pri končnem zaslužku. Poker se namreč igra proti drugim ljudem, pri vseh ostalih igrah pa igrate izključno proti igralnici. In kot veste, igralnica ne izgublja veliko in pogosto. Podobno velja pravzaprav tudi za konjske dirke in delniško borzo.

Moje izkušnje izhajajo iz desetih let igranja za drobiž s prijatelji. Poskusil sem celo na enem turnirju, kjer pa so me obrali po prvih 20 minutah. Ta konkretni primer sem sam poimenoval "dobra učna izkušnja". In morda me je tako samo usoda želela pripraviti na tokratno nalogo... 20 tisoč SIT denarja *PCFormata* in ukaz, da se vtihotapim v spletne igralnice. Kaj bi sploh lahko šlo narobe? **PCF**

Januar

Ponedeljek

Glavni sestavini pokra sta denar in taktika. Vaš cilj je, da prisilite nasprotnika, da plača, da vidi vaše karte, če želite zmagovati, pa morate poznati tudi vrednost kart, ki jih držite v rokah. V tradicionalni, analogni različici pokra, je edini način, da poznate verjetnost, da bodo vaše karte porazile nasprotnikove, da se številke naučite na pamet. Pri kvartanju na spletu si lahko pomagate s posebnim kalkulatorjem v ločenem okencu.

Večino izkušenj sem si nabral, tako kot večina, ob igranju s prijatelji. To je običajno pomenilo tudi omejitve pri stavah, ker ni bila naša želja, da bi kdo prehitro izpadel. Ljudje večkrat počasi izgubljajo denar, nakar se v eni sami igri spet vrnejo na zeleno vejo.

Igranje igre brez omejitev je druga pesem. Vse skupaj je precej bolj agresivno in napake vas lahko drago sta nejo. Mislim, da je to tudi razlog, da večina strani onemogoči začetnikom sodelovanje v igrah brez omejitev. Namesto tega se novi igralci kalijo v nežnejših igrah in šele ko dosežejo določeno stopnjo, se lahko udeležijo iger za denar. Torej se vidimo spet jutri.

Celotna dnevna stava: 0$ *Dnevni zaslužek:* 0$

Torek

Kje začeti? Prijavil sem se na **www.gambling.com**, vendar nisem bil zadovoljen z določenimi stvarmi, kot je recimo odsotnost filtriranja iger po državah. **www.pokerroom.com** izgleda obetavno, vendar je potrebno sneti nekaj malega programske opreme, preden lahko začnem. Med čakanjem sem s pomočjo Googla našel nekaj nasvetov za igranje po pravilih Texas Hold 'Em.

Zanima me tudi stran **www.beteuro.com**, ker je ena novejših. Takoj po prijavi mi je postalo jasno, da gre za stran, orientirano bolj k športnim stavam in ni za igralce, kakršen sem jaz. Sam poker je omejen na igre proti avtomatu, kar mi ne diši najbolj.

Ladbrokes.com deluje bolj vabljivo, vendar mi stalno javlja neke čudne napake pri povezovanju. Ugotovil sem, da je kriv moj požarni zid. William Hill pa je morda malo preveč resen za moje začetniško raziskovanje.

Sem pa ugotovil še nekaj – standardna valuta na vseh straneh, tudi v Evropi, je dolar. To bo malo razmigalo matematični del mojih možganov, ko bom enkrat zbral dovolj poguma za pravo igro.

Celotna dnevna stava: 0$ *Dnevni zaslužek:* 0$

Sreda

Pred časom sem bil tudi v Londonu in tam so se mi v spomin zarili oglasi za **www.888.com**, zato sem se odpravil tja. Preden naredim kakšno drago napako, bom odigral nekaj iger za vajo. Blagajnik v ta namen vljudno prispeva 1.000 navidezni dolarjev. Priključim se igri 5$/10$ (tako so označene najnižje stave).

Prvi dve karti, ki ju dobim, sta as in trojka. As je moj minimum, da še ostanem v igri, kar je vsekakor dober začetek. "Flop", se pravi prve tri odkrite karte na mizi, so piki, eden izmed njih je fant – meni to ne sicer pomaga, a če ima kdorkoli pri sebi dva pika, ima solidne karte. Jaz imam par trojk in asa, kar ni odlično, a dovolj, da ostanem v igri. Vsi ostali so previdni, zato stavim, da jih prisilim v plačilo, če želijo igrati.

Prihajata zadnji dve odkriti karti (community cards). Predzadnja (turn) je desetica, vsi spet stavimo. Meni ne koristi, me pa zanima slog igre ostalih. Kaareen stavi veliko, zato sklepam, da ima par fantov. Ostali kolebajo, preden izenačijo stavo – niso prepričani v svoje karte. Kaareen na koncu zmaga s parom desetic. Izgubil sem prvih 90 dolarjev, ampak na srečo denar še ni pravi.

Celotna dnevna stava: 500$ *Dnevni zaslužek:* -224$

ega pokra

Prve tri strani, ki jih prelzkusim, se izkažejo preveč za moj 56k modem, se pa zaklepetam s človekom, ki trdi, da je na **www.betfair.com** zaslužil 6 milijonov tolarjev. Stran se na koncu izkaže za dolgočasno, tako da jo popiham, še preden pridem na vrsto.

Celo stran **www.lastminute.com** se je podala na pot spletnega igralništva, zato se podam tja in se s 100 dolarji navideznega denarja zapletem v igro 1$/2$. Moji prvi karti sta križeva osmica in trojka. Možnosti so za fleš, zato ostanem v igri. Nekaj igralcev odstopi, eden pa dvigne mojo stavo za 2 dolarja. V igro pridejo prve tri odkrite karte – moj fleš razpade, vendar še naprej pritiskam s stavami. Predzadnja karta je trojka, zadnja pa osmica, s čimer imam dva para. Dvakrat zapored dvignem stavo in vržem iz igre vse, razen osebe, ki je že na začetku dvignila za 2 dolarja. Izkaže se, da ima boljše karte in takoj imam 13 zelencev manj. Ne najboljši začetek, sem se pa vsaj spomnil, zakaj raje igram s pravim denarjem – ko gre zares, človek dela manj napak.

Celotna dnevna stava: 100$ Dnevni zaslužek: -8$

Končno se počutim dovolj samozavestno, da poskusim s pravim denarjem. Najbolj všeč mi je bilo na 888.com in odločim se za ponovni obisk. Ne vem pa še za nočno moro, ki me tam čaka.

Ne gre za grozo, ki bi bila povezana s ponudbo spletne strani, ker z njo ni nič narobe, ampak za grozo, povezano s popolno odsotnostjo sreče. Po treh urah življenja v zoni somraka nisem dobil boljših kart od fleša, ljudem okoli mene pa kar ni hotelo zmanjkati "full housov". Dogajalo se mi je nekaj, kar bi brez slabe vesti lahko poimenovali "popolna kvartopirska nočna mora".

Ko se je finančno stanje z začetnih 232 dolarjev (185 mojih in 47 dolarjev "hvala, da ste se nam pridružili" bonusa) strmo spustilo na malo čez 100 dolarjev, me je minilo, da bi ostal v tej klavnici, zato sem sam sebi priznal poraz in šel ven na večerjo. Že dolgo nisem bil tako na tleh.

Celotna dnevna stava: 185$ Dnevni zaslužek: -81$

Zakaj sem izgubljal? Čas, da spremenim strategijo: podajal sem se v drage boje s kartami, ki niso bile vredne vloženega denarja. Zdaj sem začel igrati bolj konzervativno in hitro dobil nazaj 30 dolarjev. Potem pa sta me dva srca v roki prepričala, da se mi obeta fleš – in se mi tudi je. A žal je imel tip poleg mene povsem enak načrt, in ko sva stavila že lep kup denarja, se je izkazalo, da ima najvišjo karto fanta, jaz pa le sedmico. Smola, ki me je stala skoraj 40 dolarjev. Vem pa, da sem odigral pravilno. Preostanek noči je serija manjših vzponov in padcev.

Celotna dnevna stava: 104$ Dnevni zaslužek: -7$

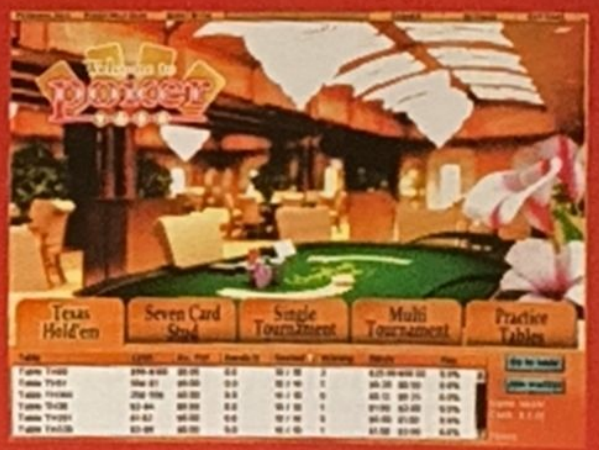
Nedelja je čas za počitek. In čeprav mi je žal, da reviji nisem ničesar prigral (prisežem, Aljoša), me je cel teden pravzaprav stal toliko kot ena divja noč v baru – se pravi tam okoli 15 tisočakov. Skrivnost je v tem, da na zmage in poraze človek ne sme gledati kot na ločene dogodke, ampak kot na del daljšega cikla. Kmalu se bom spet vrnil in tokrat bom pazil, da ne bom stavil več, kot si lahko privoščim izgubiti.

POMNITE
Hazardiranje povzroča odvisnost. Pomoč lahko najdete na www.gamblersanonymous.org

Celotna tedenska stava: 289$ Celoten zaslužek: -88$

Veliko spletnih strani (vključno z **www.888.com**) omogoča igranje za navidezen denar, tako da se lahko tudi najmanj sposobni bleferji naučijo pravil.

Tako je videti najbolj popularna različica pokra, Texas Hold 'Em. Kmalu boste uporabljali izraze, kot so flop, turn, river in podobni.



Spletne igralnice nudijo ravno toliko zabave kot tiste prave, le da vam za zmago ni potrebno vleči debelih cigar, nositi temnih očal in se pripeljati z limuzino.

Zdaj gre zares
Kako zmagati v Texas Hold 'Em

Obstaja ogromno različic pokra, a je trenutno najpopularnejša gotovo Texas Hold 'Em. Tukaj se razdeli pet odkritih kart, ki jih lahko v svoji kombinaciji uporabijo vsi igralci. Vsak izmed igralcev dobi tudi dve lastni karti (imenujeta se "hole"), ki ju vidi samo on. Delilec postopoma obrača skupne karte, pri tem pa lahko igralci stavijo, počakajo ("check") ali odstopijo ("fold"). Zmagovalec je igralec, z najmočnejšo kombinacijo petih kart, sestavljenih iz skupnih in lastnih kart.

Ko se odločate, na kateri spletni strani boste igrali, je najbolj varno, da se držite katere izmed desetih najbolj znanih. Vse te igralnice so nadzorovane, imajo licenco in se držijo strogih pravil, poleg tega pa nasilno in odločno odstranjujejo tudi vse morebitne primere goljufanja.

Nova številka že v prodaji

Prenovljen videz, 28 strani nasvetov za fotografiranje, 21 strani opisov fotografske opreme, prenovljen nakupovalni vodič in še veliko več...

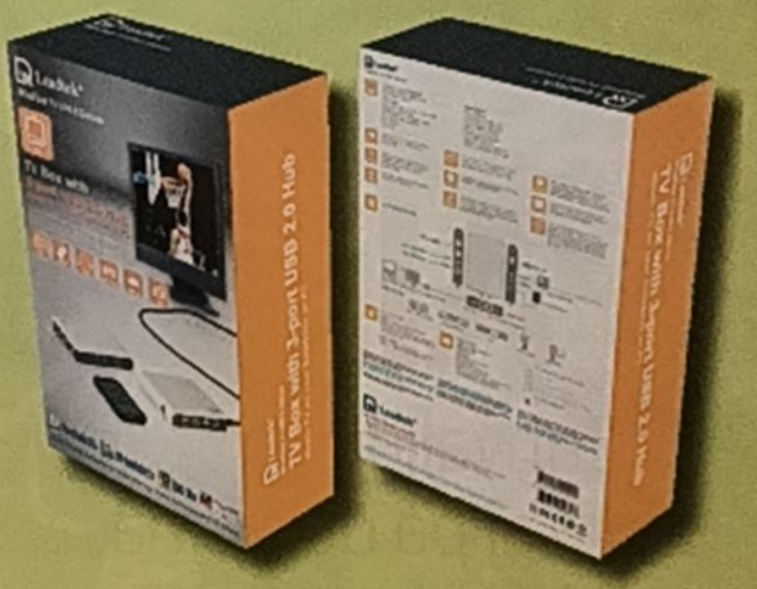
Reviji je priložen CD-ROM s celotnimi programi v vrednosti 15.900 SIT.

nagradna igra

PCFormat nagrajuje

POŠLJI KUPON IN SI PRISLUŽI NAGRADO!

NAGRADNO SMS GLASOVANJE



Leadtek®

We Make Dreams a Reality

PCFormat in Leadtek vam podarjata **WinFast TV Box!**

Winfast TV Box USB II Deluxe vam omogoča, da v živo spremljate TV prenose in poslušate radio na vašem PC-ju ali notesniku. TV Box pravzaprav spremeni vaš računalnik v profesionalen multimedijski studio, namenjen zabavi. Poleg tega je naprava lahko prenosljiva in se namesti v trenutku brez kakršnekoli težave.

Dodatne sladkosti tega odličnega kosa opreme vključujejo neposredno zapisovanje na VCD/SVCD/DVD, zajemanje videa v formatih MPEG-2, MPEG-2, MPEG-4, WMV, VCD in DVD ter zajemanje zvoka kot MP3, WMA ali WAV. In s tem še sploh nismo končali. Poleg daljinskega krmilnika, najhitrejšega iskanja kanalov, kar ste jih kdaj videli, in bogate programske opreme (VideoStudio 8, DVD MovieFactory 3, Cool 3D, muvee) je tu še možnost samodejnega zbujanja računalnika, ko je na sporedu vaša najljubša oddaja, gledanje enega programa in snemanje drugega, in še marsikaj drugega.

Poleg glavne nagrade bomo izžrebali še pet dodatnih: **Leadtekove torbice za CD-je ali DVD-je**.

Izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naš naslov: PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor. Nagradna igra bo potekala do 23. marca.

SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty: United Offensive, 5.Vampire the Masquerade: Bloodlines, 6.NFS: Underground 2, 7.Half-Life 2, 8.The Sims 2, 9.Pro Evolution Soccer 4, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.Chronicles of Riddick, 12.FIFA 2005, 13.Football Manager 2005, 14.Pirates!, 15.Counter-Strike: Source

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih torbic za CD-je ali DVD-je in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali. Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

NAGRAJENCI PREJŠNJE ŠTEVILKE

Kartico Leadtek WinFast TV Box si je z dopisnico prislužil **Plavčak Marjan**, Kapla 8, 3304 Tabor. Torbice za CD-je oziroma DVD-je pa so si prislužili: **Gregorec Uroš**, Sp. Veterno 3, 4294 Križe; **Celec Gregor**, Alma Vivod 15, 6330 Piran; **Rajšp Miran**, Halefova 1, Dobrovce, 2204 Miklavž; **Plut Damjan**, Gasparijeva 2, 1000 Ljubljana in **Florjanc Miroslav**, Polzela 233, 3313 Polzela.

NAGRADNI KUPON
PCFormat 36
Februar 2005

SEX

Ali je umetnost?

Zahvaljujoč internetu je pornografija vsepovsod, še zmeraj pa ostaja naša, umazana skrivnost – *PCF* razišče, zakaj še naprej ostaja beseda, ki je nihče noče slišati.

Tehnologija in bolj mesene oblike umetnosti so bolj tesno povezane, kot igralci v standardnem filmu, ki vsebuje prizore golote. Odkar se je človek naučil slikati akte, pa se je naučil tudi, da je o svojem početju diskreten. Dve leti po njegovi iznajdbi se je tudi fotoaparat že znašel na zatožni klopi zaradi obtožb o nespodobnosti.

Vsi pa verno, kaj je pravi razlog, da je VHS kot standard za množice premagal Betamax: danes so iz istega razloga ustvarjalci pornografskih filmov, in ne George Lucas, tisti, ki predstavljajo sam vrh visoko-definicijske DVD-tehnologije, ki omogoča preklapljanje med različnimi koti kamere. Po mnenju "moralne večine" pa je internet najbolj umazan medij med vsemi – že sama beseda je skoraj sinonim za umazanijo najbolj pristne sorte, predstavniki ene zvezne države v ameriškem kongresu pa so pornografijo že izenačili z najbolj nevarnimi drogami (glej okvirček "Erototoksini" na drugi strani).

Kljub temu se še vedno zdi, da je Busheva "moralna zmaga" v nasprotju z dejanskim početjem ameriških državljanov v njihovem prostem času, saj ameriška zabavna industrija za odrasle ustvarja okoli 4 milijarde dolarjev dobička letno. Zahvaljujoč internetu je pornografija povsod, tabuji so prelomljeni, pornografske vsebine pa so postale družbeno sprejemljive. Prvič v zgodovini seksa je medijski tehnologiji uspelo združiti ljudi, da primerno izmenjujejo in branijo – in ne le konzumirajo – svoje lastne interese. Ali ni ravno internet tisto geslo, ki bo uporabljeno kot obramba industrije proti ameriški zakonodaji, ki je spodbudila prvo sojenje zaradi obscenosti v zadnjih desetih letih? Očitno ne – takoj ko smo pričeli stvar raziskovati, smo naleteli na razdvojeno skupnost, v kateri nekateri izmed njenih članov še zdaj sploh nočejo slišati za besedo "pornografija".

UMAZANI SVET

Vzemite, na primer, **www.suicidegirls.com**, izredno uspešno spletno stran, ki v glavnem ponuja slike golih "alternativnih" mladih deklet (ali pa vsakdanjih – odvisno od tega, kako običajna se vam zdijo "darkerska" oblačila). Z njimi smo se želeli pogovoriti o prihodnosti pornografije; dobili pa smo odgovor: "Za nas Suicide Girls ni pornografija," v skladu s tem pa tudi niso želeli, da bi njihovo spletno stran omenili v članku o tej temi. Po tej kratki izjavi so bili nadaljnji poskusi intervjuja s komerkoli s te spletne strani zavrnjeni, vključno z večkratnimi prošnjami, naj nam vendar pojasnijo, zakaj so takega mnenja.

OPOZORILO
LAHKO VSEBUJE ŽALJIVO IZRAZJE
IN NASLOVE SPLETNIH STRANI ZA ODRASLE

> **"Seksualne podobe postajajo vedno bolj družbeno sprejemljive - beseda 'pornografija' pa je druga pesem"**

Bili smo presenečeni. Seveda: obstaja pornografija, obstaja erotika in obstaja umetnost, Suicide Girls pa bi brez težav lahko stlačili v katerokoli od omenjenih kategorij, a kljub temu nismo pričakovali tako hladnokrvnega zanikanja od spletne strani, ki ljudem zaračunava denar za slike privlačnih deklet, ki razkazujejo svoje obline. Druge reakcije so še bolj trdno potrdile takšno stališče – seksualne podobe postajajo vedno bolj družbeno sprejemljive, v veliki meri zaradi interneta. Beseda "pornografija" pa je druga pesem.

Vsi verno, kaj pomeni, vendar niti dva človeka zanjo ne podata enake definicije.

Svetovno znana porno zvezdnica devetdesetih let, Asia Carrera, ki danes vodi lastno spletno podjetje, obenem pa je samooklicana navdušenka nad računalništvom in tehnologijo (pisala je celo kritike za ameriško računalniško revijo *Maximum PC*), definira pornografijo kot "vse, kar na nazoren način prikazuje dva človeka, ki seksata. Sem sodijo vse medijske oblike, od filmov do stripov. Sama golota ne izpolnjuje zahtev definicije pornografije. Zato *Playboy* vsekakor ni pornografija, tisti znani film, *Brown Bunny* (režiral ga je Vincent Gallo, ustvarjalec filma *Buffalo 66*) pa zaradi prizora oralnega seksa je pornografija."

Chad Michael Ward, ustanovitelj "alt. porn" strani Sin Garden, pravi, da je "pornografija zares zelo široka definicija. Fotografija dekleta, ki je narejena le z namenom, da bi vas vzburila, je pornografija." Lux Nightmare z The Strange Girl, še ene tekmice Suicide Girls, pravi: "Imenovati to, kar počnem, pornografija, se mi ne zdi žaljivo; zdi se mi samoumevno." Emily Dubberly, urednica Scarlet, nove revije o seksu, namenjene ženskam, in ustanoviteljica angleške spletne strani Cliterati, je bolj natančna. "Pornografija dobesedno pomeni 'pisanje prostitutk', zato so trditve, da je karkoli drugega, kot na primer knjiga Belle de Jour (napisalo jo je dekle na poziv v obliki bloga: http://belledejour-uk.blogspot.com), pornografija, popolnoma netočne. Toda ena izmed mojih najljubših misli, čeprav se lahko z njo le delno strinjam, se glasi: 'Če lahko ob nečem onaniraš, potem gre za pornografijo, če ne moreš, potem je umetnost'."

Zaradi velikega števila nasprotujočih si definicij smo izvedli anketo, da bi videli,

“Ali je neka vsebina pornografska ali erotična, je v določeni meri odvisno od opazovalca...”

koliko ljudi meni, da je spletna stran Suicide Girls, ki ne ponuja slik spolnega občevanja, temveč podobe prsi, vagin, simuliranega seksualnega užitka in deklet, ki se medsebojno otipavajo, v resnici pornografija. Rezultat je bil precej izenačen – 41% sodelujočih je menilo, da to še ni pornografija, 58% je odgovorilo pritrdilno. Še bolj zanimivo pa je, da je veliko ljudi začelo glasovati za odgovor “ne”, takoj ko je nekdo omenil besedo “erotika”, nekaj posameznikov pa je zares ujezilo dejstvo, da so nekateri slike modelov lahko označili za karkoli drugega kot umetnost in samoizražanje.

TALILNI LONEC

Anketa je prav tako pokazala, da se definicije “pornografije” nekaterih ljudi precej razlikujejo od naših: nekdo je trdil, da “sodi ples striptizete med erotiko, opazovanje dveh ljudi med seksom skozi okno pa je pornografija,” nekdo drugi pa je zadevo povzel tako: “Zaprte noge so erotika. Razprte noge *pa pornografija.*” Kar seveda ni ravno najbolj inteligenten način za obravnavo zadeve, vendar učinkovito ponazori, da je pornografija popolnoma subjektivna beseda, zaradi česar je tudi katerakoli slovarska definicija zdaj povsem brez pomena. “Ali je neka vsebina pornografska ali erotična, je v določeni meri odvisno od opazovalca,” pravi Emily Dubberly. “Navsezadnje so ljudje priredili razstave kartic za telefonske govorilnice, ki so bile v osnovi zasnovane za prodajo seksa, vendar so s tem, ko so jih razstavili v galeriji, postale domena umetnosti.” Beseda je tista – in ne toliko sam koncept – ki je postala najbolj sporna v današnjem tehnološko razvitem svetu. “Beseda ‘pornografija’ je obrabljena: seksualne vsebine so v določeni meri pričele izgubljati ta prizvok,” pravi Dubberly, ki za tako stanje krivi vedno večji nadzor žensk nad produkcijo pornografije.

Zakaj je pornografija prepovedan sadež celo v letu 2005?

Je to umetnost?

PRAVILA OBSCENOSTI

Debata o pornografiji/erotiki/umetnosti/zabavi je v tem trenutku precej razvneta zaradi interneta. "V zadnjem desetletju je pornografija postala predmet mnogih razprav, še zlasti v Združenih državah Amerike," pravi Frederick Lane, avtor *Obscene Profits*, knjige o poslu spletne pornografije; njegov projekt pa je tudi **www.sexbizlaw.com**, spletna pravna pomoč za zabavno industrijo, namenjena odraslim. "Določeni materiali, ki so jih tradicionalno uvrščali med pornografijo, kot je *Playboy*, so dejansko postali del večinske kulture; pred kratkim sem na primer videl moškega, ki je ravnodušno prebiral *Playboy* na letališču. V nasprotju s tem pa je večina materialov, ki jih danes proizvede zabavna industrija za odrasle, veliko bolj šokantnih in nezaslišanih kot karkoli, kar se je kdaj znašlo v kiosku s časopisi. Če povem drugače, mislim, da pornografija še zmeraj zavzema precej širok spekter, vse od blage pa do nezaslišane; sprememba je le v tem, da se je sredina tega spektra premaknila k bolj eksplicitnim vsebinam. To je trend, ki se sicer pojavlja že 50 let, vendar pa ga je izum svetovnega spleta zelo pospešil."

Vseprisotnost interneta je v ZDA odprla nekaj kontroverznih vprašanj.

> **"Če se želi stran Suicide Girls pretvarjati, da je nekaj drugega kot pornografija, ima to pravico"**

Spletna stran *Suicide Girls* sodi v to večinsko definicijo – sama sebe promovira kot umetnost in samoizražanje, obenem pa je uspešna in sprejemljiva – je nekakšna potujoča predstava, ki oglašuje tudi strašno uspešen tehnološki blog Boing Boing. Lux Nightmare pa taka stališča SG niso prepričala. "Pornografija namiguje na masturbacijo, prevladujoče spletne strani, kot je Suicide Girls, pa bi se rade takim povezavam izognile, saj lahko negativno vplivajo na poslovanje. Bolj tržno uspešno se jim zdi, da prikazujejo sami sebe kot umetnostno spletno stran, to pa je tudi njihova pravica."

Chad iz Sin Garden se strinja: "Suicide Girls je eden izmed pionirjev alternativnega pornografskega spletnega sveta. Če želijo svojo vsebino zaviti v celofan in se pretvarjati, da so nekaj drugega kot pornografija, potem je to vsekakor njihova pravica. Sam se sicer ne strinjam z njihovim opisom spletne strani, toda navsezadnje morajo tako kot vsako drugo podjetje ustvarjati dobiček; v svetu, v katerem je marketing neprimerno pomembnejši od dejanskega izdelka, pa bodo podjetja zmeraj iskala načine za privabljanje novih strank za svojo spletno stran."

Tako That Strange Girl kot Sin Garden (in dejansko tudi Suicide Girls) spadajo v

Erototoksini

Ali zakaj je pornografija očitno bolj škodljiva kot crack in

Pornografija je bila označena kot "najbolj škodljiva stvar za psihološko zdravje... ki obstaja danes," v več kot enem znamenju prihajajoče cenzure v novi, moralni Ameriki G. W. Busha. Priče so novembra pred Senate Commerce Committee predstavile svoje zaključke, da pornografija povzroča hujšo odvisnost kot droge. "Internet je popoln sistem razpečevanja droge, ker ste anonimni, vzburjeni, za vaše početje pa imate na stotine vzorcev," je povedala Mary Anne Layden iz Programa za seksualne travme in psihopatologijo Univerze v Pensilvaniji. "Droga je dostavljena v vaš dom 24 ur dnevno, brezplačno, pa tudi otroci vedo, kako jo lahko uporabljajo - gre za dovršen sistem dostave, če želimo imeti celotno generacijo mladih odvisnikov, ki bodo o drogi neprestano razmišljali." Torej - če odrasli razmišljajo o seksu, je slabo, kajne?

Resnično zaskrbljujoče pa je, da za podkrepitev takšnih nazorov izkoriščajo nekakšno izmaličeno znanost - pazite se smrtonosnih erototoksinov! (Njihova "beseda", ne naša.) "Pornografija v resnici biološko vpliva na neposredno izločanje substanc, ki povzročajo odvisnost," je povedal Jeffrey Satinover, svetovalec pri - to razjasni marsikaj - Državni zvezi za raziskovanje in terapijo homoseksualnosti (National Association for Research and Therapy of Homosexuality - www.narth.com). "Vodi v samozadovoljevanje, ki povzroča izločanje naravnih opiatov. V bistvu ji uspeva to, česar ni zmožen niti heroin." Tako. Človek, ki se ukvarja z "zdravljenjem" homoseksualnosti nam skuša povedati - vključno z ameriškim senatom - da je seksualni užitek nevarna droga, ki povzroča odvisnost in uničuje mlada življenja. Če slučajno to prebira kak Američan, ga naprošamo, da naj se, za boga, končno preseli, dokler se še lahko.

Zlom obscenosti

V deželi svobodnih letijo globe na vse strani...

Ameriška odvetnica Mary Beth Buccan ve, zakaj je dandanes pornografija tako velik problem. Po njenem mnenju je za tako stanje odgovorno pomanjkanje uveljavljanja zakonov o obscenosti v prejšnjem desetletju, ki je "vodilo v širjenje obscenosti po vseh ZDA." To je tudi razlog, zaradi katerega je bilo kalifornijsko pornografsko podjetje Extreme Associates obtoženo kršitve zakonov o obscenosti in zaradi katerega bo moralo izkašljati 5 milijonov dolarjev, njegovi lastniki pa preživeti 50 let v ječi.

Čeprav se podjetje zagovarja, da v njihovih filmih nastopajo igralci po lastni volji, pa jih tožilstvo zaradi prizorov posilstva in umorov smatra za obscene. Nam vse skupaj zveni kot običajna epizoda *Sopranovih*, zato bomo stali v prvi protestni vrsti, če prepovejo tudi to nadaljevanko. Medtem pa se Zvezna komisija za pritožbe (Federal Complaints Commison) z naraščajočo gorečnostjo spravlja nad obscenosti na TV.

Fredericka Lana vse to ne skrbi: "Zelo težko je ustvariti zakon, ki ustreza zahtevam Prvega amandmaja, hkrati pa je čedalje težje na podlagi obtožb o obscenosti nekoga obsoditi." Emily Dubberly pa meni, da se lahko zadeve le še poslabšajo: "Mednje sodi tudi možna razveljavitev sodnega primera Roe proti Wadu, kar pomeni, da bo v približno polovici zveznih držav Amerike postal splav čez noč nezakonit. To, da so ljudje sposobni sprejeti tako odločitev in z njo kriminalizirati na tisoče žensk ali pa jih prisiliti v opravljanje splavov pri mazačih, je tisto, kar je resnično nemoralno."

Debata o cenzuri

Nevihta prihaja. Imenuje se "moralna Amerika", njen cilj pa je popolnoma zbrisati

Slika © Chad Michael Ward

kategorijo, ki jo včasih označujemo z besedo "alternaporn" ali alt.porn. "Alternativna v smislu 'drugačna od večinske'," pravi Lux Nightmare. "To je definicija, katere se tudi sama trdno držim. Moja spletna stran je alternativna v tem smislu, da vključuje veliko različnih ljudi, v tem, da vključuje moške, slavi seks in telesa, seksualnost in drugačnost." Chad Ward prav tako meni, da se odjemalci alt.porn razlikujejo od večine: "Mislim, da tako modeli kot širše občinstvo vidijo Sin Garden kot nekaj, kar je v primerjavi s standardno pornografijo bolj umetniško naravnano, saj k vsebini pristopamo z bolj umetniškim očesom kot večina ustvarjalcev pornografije. Ne slepim se sicer, da se lahko moje delo primerja z Mono Liso, v svetu pornografije pa lahko vsaj pustim pečat lastnega stila in ponoči srečno zaspim." Obseg alternativne pornografije nedvomno raste, enako pa velja tudi za druge specifične zvrsti pornografije – ali fetišev, če že hočete – vendar pa so te zvrsti večinoma označene za preveč čudaške ali žaljive, da bi o njih lahko razpravljali v javnosti – vsaj zaenkrat. S priznanjem, da občudujete ženske bodybuilderke, oblečene v kostim iz kožuha lame, si boste še zmeraj prislužili nekaj neumnih pogledov

PC PORNOMAT

Beseda postaja vedno manj umazana. Celo "tradicionalna" pornografija s svojim silikonom, peroksidom, neprepričljivim stokanjem in bedasto glasbeno podlago se je v današnji liberalni dobi zasidrala kot nekakšen kliše. "Danes zagotovo obstaja nekaj, čemur bi lahko rekli 'porno moda'," meni Frederick Lane, "saj so standardi in obrazci zabavne industrije za odrasle prodrli v druge vidike družbe. Začelo se je z glasbenimi videi in ustanovitvijo MTV-ja, od takrat pa se je prebilo tudi v modo, literaturo in jezik." Dandanes ni nič nenavadnega, če na cesti zagledate moškega ali žensko, ki nosi majico z napisom "porno zvezda", saj gre za besedo, ki ne povzroča več nobenega zgražanja. "Ena bolj zanimivih iger je poskušati poiskati vse možne besede s pripono "porn", tako kot na primer katalog za kuhinjsko posodo imenujejo 'chef porn'," se je pošalil Lane.

Celo *PCFormat* je bil zaradi naše dolgoletne tradicije postavljanja deklet na naslovnico, nekajkrat obtožen "računalniške pornografije". O tej temi ima veliko za povedati Asia Carrera, nekoč pornografska superzvezdnica Vivid Videa, danes pa internetna podjetnica. "Sama ideja porno zvezde, ki se navdušuje nad znanostjo in tehnologijo, se zdi kot utelešenje nasprotja, vendar pa so me po letih online delovanja računalniški navdušenci po vsem svetu veselo sprejeli za

Moralna Amerika se poti pod bremenom zakonov o obscenosti.

svojo maskoto. Videli so moje intervjuje v *Wall Street Journal*, mojo oceno *Photoshopa 8* v *Maximum PC*, ročno kodiran HTML in lastnoročno izdelano grafiko, ki jo ustvarjam na svoji spletni strani že zadnjih osem let, kot ena izmed njihovih častnih članic sem pisala prispevke tudi v časopisu..."

Toda za večino ljudi ostaja pornografija – v vseh svojih definicijah in zvrsteh – še zmeraj tabu. "Hodila sem z ljudmi, ki bi zašli v težave, če bi njihov šef izvedel, da se videvajo z osebo, ki se ukvarja s pornografijo, zaradi negativnega prizvoka, ki ga ta beseda še zmeraj nosi," pravi Emily

"Ljudje, ki nosijo majice z napisom 'porno zvezda' niso več nič neobičajnega"

Dubberly, urednica revije *Scarlet*, ki slavi dejstvo, da sodobna ženska nima zadržkov pri pogovoru o seksu, samožadovoljevanju in pornografiji. "Kar zadeva seks, moramo odrasti in ga sprejeti kot del življenja ter spoznati, da ne gre le za preprosto vstavljanje predmeta A v predmet B: dejansko vključuje tudi čustva in/ali mnenja." Kar počne Asia Carrera, pa se, ne nepričakovano, vsem ne zdi ravno primerno: "Mislim, da je generacija mojih staršev še vedno tako omejena glede pornografije, kot je zmeraj bila. Moji generaciji (stara sem 31 let) se zdi pornografija sprejemljiva v zavetju lastnega doma, ne pa tudi v javnosti. Opažam pa, da mladina v poznih najstniških in zgodnjih dvajsetih letih danes pornografijo popolnoma sprejema – celo dekleta stojijo v vrsti za avtograme, kar mi je zelo všeč."

ZNAMENJE ČASA

Do kakšne mere je internet, ta uničevalec vseh tabujev in utelešenje duha današnjega časa, torej vplival na naraščajoče družbeno sprejemanje seksualnih vsebin, ne glede na to, kako jih želite poimenovati? "Mislim, da postaja pornografija vedno bolj sprejemljiva – ali vsaj bolj opazno del večinske kulture – nisem pa prepričana, ali je to zaradi interneta ali zaradi kakšnega drugega družbenega dejavnika," pravi Lux Nightmare. "Menim pa, da je internet z drastičnim zmanjšanjem stroškov proizvodnje pornografijo približal večjemu številu ljudi." Frederick Lane se strinja: "Nedvomno smo bili skozi čas priča splošnemu rahljanju tabujev in seksualnih prepovedi, internet pa je ta proces pospešil v neverjetni meri. Ljudem omogoča dostop do materialov, ki jih prej niso nikoli videli, v različnih kakovostih in količinah." Vendar ne vsem: Cliterati, spletna stran Emily Dubberly za ženske, je bila narejena, ker so ljudje "rekli, da je na internetu polno pornografije, ko pa sem sama iskala nekaj, kar bi me vzburilo, nisem našla ničesar, kar bi bilo namenjeno ženskam. In celo danes, štiri leta kasneje, je na internetu zelo malo pornografskih vsebin za ženske, še zlasti za heteroseksualne ženske."

OPRSNA AFERA

Asia Carrera, katere delo je usmerjeno predvsem na tradicionalnega – torej heteroseksualnega in moškega – uporabnika pornografije, pravi, da se mora "za velik del svojega uspeha zahvaliti prav internetu. Veliko promocije sem si ustvarila s tem, da sem bila ena prvih porno zvezdnic, ki so postale internetne ikone, veliko verodostojnosti pa mi je pri občinstvu prinesla ravno moja lastnoročno izdelana spletna stran. Toda... še pred mojim spletnim udejstvovanjem sem delala kot Vividovo dekle in osvojila naziv igralke leta AVN, zato ne vem – težko je reči, kako uspešna bi bila brez zaledja interneta."

Vseprisotnost pornografije, ki jo je ustvaril internet, pa lani ni ustavila ogorčenja, ki ga je na Superbowlu povzročila Janet Jackson z razkritjem svoje dojke. Celo Asia Carrera misli, da "razgaljene prsi ne sodijo na dnevno TV, kratko in jedrnato. Mislim, da se s tem vsi strinjamo." To je brez dvoma neverjetno mešan odnos do seksualnih podob v realnem svetu. "Ljudje, ki so zgroženi nad afero z Janet," pravi Chad iz Sin Garden, "so isti ljudje, ki na skrivaj onanirajo ob *'Anal Midget Sluts'* v zasebnosti lastnega doma."

Kar je zanimiva pripomba za konec, toda to je ravno bistvo. Pornografija je povsod, z njo pa je povezanih veliko dvojnih meril. Spletne strani, kot je Suicide Girls, se natančno zavedajo, zakaj so jim ljudje pripravljeni zaupati številke kreditnih kartic, niso pa pripravljeni sprejeti oznake "pornografija". Mi se s tem ne strinjamo. Še dolgo se ne bo nihče domislil boljšega načina za opis slik golih ljudi na internetu, kot je "pornografija". Zato, uporabljajte besedo pornografija. Sprijaznite se z njo. **PCF**

Kaj kupujejo bo

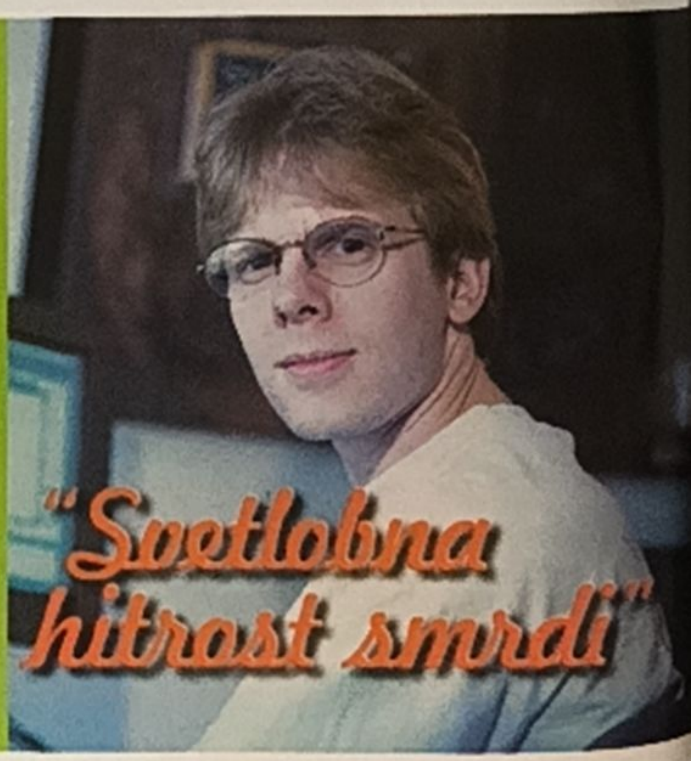
DIGITALNI

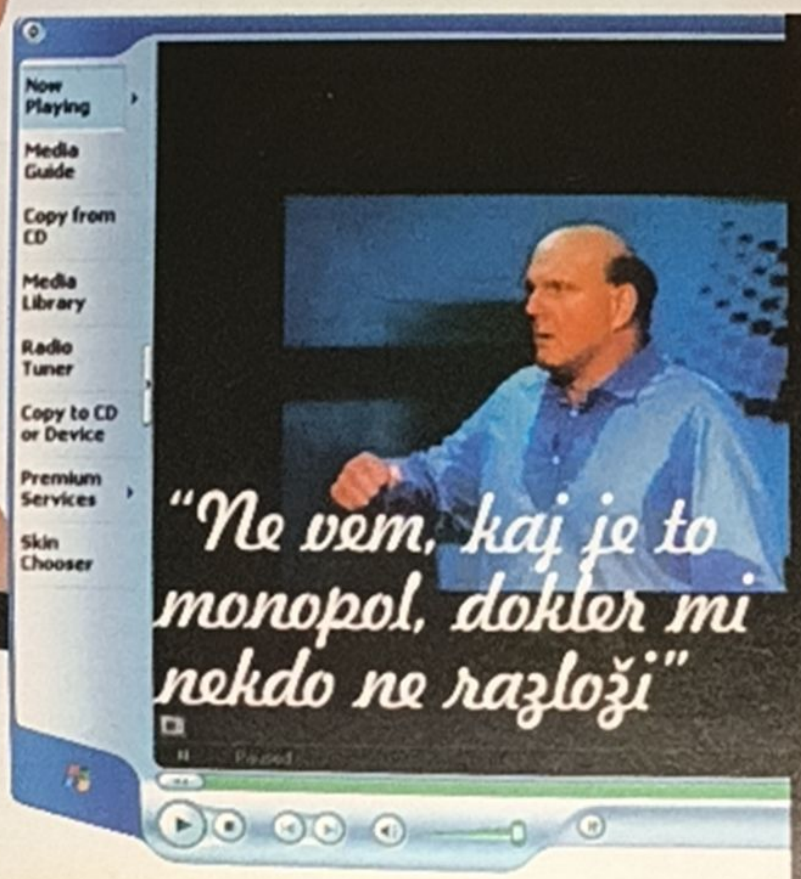
Kaj počnejo pomembni in bogati, ko ne krojijo naše prihodnosti? Milijarderji se norčujejo iz Matrike, potujejo v vesolje in še kaj. Prekleto, ti ljudje imajo po našem mnenju v rokah čisto preveč denarja.

Neskončna privlačnost denarja...

JOHN CARMACK

Pozabite na temne rituale in prehranjevanje z novorojenčki, človek, ki je uporabo pištole za žeblje spremenil v umetnost, ne bi mogel manj ustrezati sliki s pentagrami in moriškimi demoni, ki krasijo njegove igre. Njegovo neizmerno bogastvo odteka tudi v dobrodelne namene, sem pa bi lahko šteli tudi odprtokodne projekte (vsi njegovi grafični pogoni postanejo javno dostopni, ko enkrat napiše novejšega). Njegova največja neigričarska strast je grajenje raket kot ustanovitelja Armadillo Aerospace so ga slišali reči: "Opomba samemu sebi: bledolični programerji ne smejo ure in ure stati v puščavi Mojave."





STEVE BALLMER

Izvršni direktor Microsofta je človek, ki ceni zasebnost, in svoj prosti čas pogosto preživlja z izvajanjem starodavne umetnosti interpretacijskih plesov – kar nazorno pokažejo video posnetki njegovih mahajočih in potnih okončin na internih Microsoftovih predavanjih. 19. najbogatejši človek na svetu, ki je odgovoren za velik del Microsoftovega bogastva, ni nikoli rad razkazoval svojih nakupov. Na spletu lahko najdete video, ki je bil prikazan na sejmu COMDEX 2003, nič kaj poceni parodija na film *Matrica*, kjer on nastopa kot Neo (Steve-O), Gates pa kot Morpheus, skupaj pa se s kungfujem borita proti odprti kodi. Ne bomo vam razkrili povezave do datoteke, ker nočemo, da se komu kaj zgodi.

DOLARJI

STEVE JOBS

Dajte, uganite, kakšno plačo dobiva poglavar Appla. Milijon zelencev? Tisoč iPodov na dan? Ne. Dečko dobi veličasten 1 dolar na leto. Ja, in lastno letalo. In okoli 40 milijonov leta 2001, ki so pokrili davke in stroške za letalce. In še nekaj ostalih dodatkov. Nekako si ga ne predstavljamo, kako sedi na pločniku in z alkoholnim zadahom prosi za čike.

In kaj s svojo nenavadno plačo počne? Ja, no, bil je denimo soustanovitelj Pixarja, znanih animatorjev, ki imajo na vesti *Toy Story*, *Monsters Inc*, *Finding Nemo*, *The Incredibles* in še eno risanko o hroščih, ki ni bila niti približno tako dobra kot Antz. Kar nas pri tem zanima je, koliko so mu v žep navrgli ti projekti? V kinematografih so skupaj prinesli kar dve milijardi dolarjev. In Steve je lahko tudi varčeval pri pnevmatikah svojega avtomobila in se na premiere vozil z letalom.

Slika © Corbis

IN KAJ POČNEJO VSI OSTALI

Nikoli si ne drznite reči, da se računalniški obsedenci ne znajo zabavati. Včasih to niti ne vključuje miške. Poglejte samo Justina Frankla, bivšega vodjo Winampa. Kdo drug bi se lotil prodaje procesorja zvoka Jesusonic CrusFX pod krilatico: "Kaj bi uporabljaj Jezus za obdelavo učinkov?".

Še en vesoljski kadet, Paul Allen, soustanovitelj Microsofta, težak okoli 21 miljard dolarjev, je pred kratkim porabil 10 miljončkov za svojo novo strast, SpaceShipOne, prvo civilno raketo, ki je dosegla vesolje in s tem pobrala nagrado Ansari X-Prize. Ne vemo pa, če so si pomagali z Windows XP. Sami dvomimo. A ko smo že pri vlaganju v znanost, ne moremo mimo osupljivih 15 milijonov dolarjev, ki jih je Oraclov Larry Ellison vložil v bizarne raziskave zaviranja staranja človeškega telesa.

Bill Gates ima celo širši spekter zanimanj s svojim lastnim dobrodelnim skladom (Bill and Melinda Gates Foundation, ki vlaga največ v zdravje in učenje), noro veliko zbirko starin, vključno z delom Codex Leicester Leonarda da Vincija, polnim znanstvenih teorij, skic in idej, zrcalno napisanih v renesančni italijanščini. Po njem se imenuje celo ena izmed sadnih muh, eristalis gatesi, ki jo lahko vidite le, če se usedete na letalo in se odpravite na Kostariko.

Seveda pa se ne zanimajo vsi samo za življenje na Zemlji. Intelov Gordon Moore je vložil en cel milijon dolarjev v ohranitev projekta Search for Extraterrestrial Life. Nam so še vedno bolj všeč ovce Jeffa Minterja.

RICHARD GARRIOTT

Vsi poznamo Garriottovo nagnjenost k oblačenju v kostum Lorda Britisha (najlepši primer šefa podjetja, ki je hkrati tudi model za igro, od Sierrine Roberte Williams, ki je pozirala gola za naslovnico igre *SoftPorn Adventure*), da ne omenjamo zloglasnih zabav za noč čarovnic in grozot okoli *Ultime IX*. A fant se nikoli ni bal podati na lastne epske pustolovščine.

Mogoče res nikoli ni našel "Kodeksa ulimativne modrosti", je pa zato iskal meteorite na Antarktiki in se podal na pot proti Titanicu. Kar nekaj svojega bajnega zaklada je vložil tudi v Space Adventures, podjetje, ki je poslalo v veliko črnino Dennisa Tita in upa, da bo kmalu tudi sam postal astronavt. Njegov oče je bil denimo potnik tako v space shuttlu kot tudi v Apollo Skylabu.

Jesusonic CrusFX. Veste, da je narobe. A je vseeno hudo zabavno.

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

BETTER PHOTOS | BETTER VIDEOS | BETTER GAMES | BETTER PERFORMANCE

Ima Vaš PC TurboCache?

AGP8X

WinFast A6600 GT TDH
128 MB DDR3
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

AGP8X

WinFast A6600 TD
128 / 256 MB DDR
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

WinFast A6200 TC TDH
128 /256 MB DDR
D-Sub + HDTV izhod + DVI-I

PRODAJNA MESTA: AVTO IZZIV Vrhnika d.o.o. 01/750 21 13, DAR d.o.o 01/721 66 34, ENIAC d.o.o 05/333 35 55, HARVEY NORMAN 01/585 50 00, JAE Kolosej Maribor 02/252 12 64, JAE Kolosej Celje 03/491 17 77, JAE Novo mesto 07/331 63 70, MLACOM d.o.o 01/500 87 75, PIKANET d.o.o 02/534 82 20, PINGWIN Jesenice 04/586 12 31, POWER PLUS Ljubljana 01/511 27 27, POWER PLUS Maribor 02/320 75 70, POWER PLUS Celje 03/428 20 38, RICH COMPUTERS 07/306 68 50, SEBANET d.o.o 03/490 91 50, TECH TRADE Center 01/434 01 08, Trgovine JANUS TRADE, Trgovine MENTIS d.o.o., ULTRA IMPEX d.o.o. 02/843 16 56, eTrgovina: www.pcplus.si

WWW.LEADTEK.COM

VETRČEK

Med razprodajami, ki so trajale večino meseca januarja, me je Najdražja opozorila na zanimivo dejstvo: skorajda vsi veliki trgovski centri vas na vhodu prepihajo, kolikor se le da. Daljše razmišljanje o tem dejstvu ni rodilo nobenega pametnega razloga, zakaj tam tako močno piha. Še najbolj verjetna se zdi ideja, da poskušajo trgovski centri uničiti več tisoč tolarjev vredne frizure žensk, zato, da bi jim ubili samozavest in jim laže prodali še več neuporabne krame. Vsekakor ne gre za sušilec, ki bi mokre stranke osušil v tistih nekaj desetinkah sekunde, ko se tam zadržujejo. Prav tako ni pomagal pogovor z vzdrževalcem ene takšnih naprav, saj mi je možak vedro odvrnil, da je to bilo in bo vedno tako. Zato ostaja dejstvo: če želite v trgovski center, vas bo napihalo. Pika.

potocnik@videotop.si

B je nasledil A

Tehnologija BTX postaja realnost. Na strani 36 preberite, kaj nam bo finega prinesla.

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Kot pravi šef laboratorija se je ta mesec žrtvoval za supertest in dolge dneve bulil v en sam film. Ker programov ni treba nositi, se ni pretirano pritoževal.

UROŠ JAUŠOVEC
Poglejte obraz srečnika, ki je domov na testiranje odnesel noro zmogljiv sistem SLI. Verjetno ima zveze pri prekmurski mafiji.

BARBARA BANOVIĆ
"Ker se moje ime in priimek začneta z B, moram jaz preizkusiti platformo BTX." Močnim argumentom se vsekakor nismo upirali.

ALJOŠA HANCMAN
Z mize je pobral napravo GPS in se podal v pragozdove Pohorja. Ni ga že dva tedna... bi bilo treba poklicati policijo?

TOMAŽ KOTNIK
Zadali smo si nalogo, da odločnega nasprotnika simulacij letenja spreobrnemo. S pravo igralno palico ni bilo težav.

SEBASTJAN OMERZU
Preizkusili smo njegovo trditev, da ne moremo tako razstaviti računalnika, da ga on ne bi mogel spet sestaviti. Ubožec.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Neučinkovito in le pogojno uporabno
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade Izbor uredništva

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

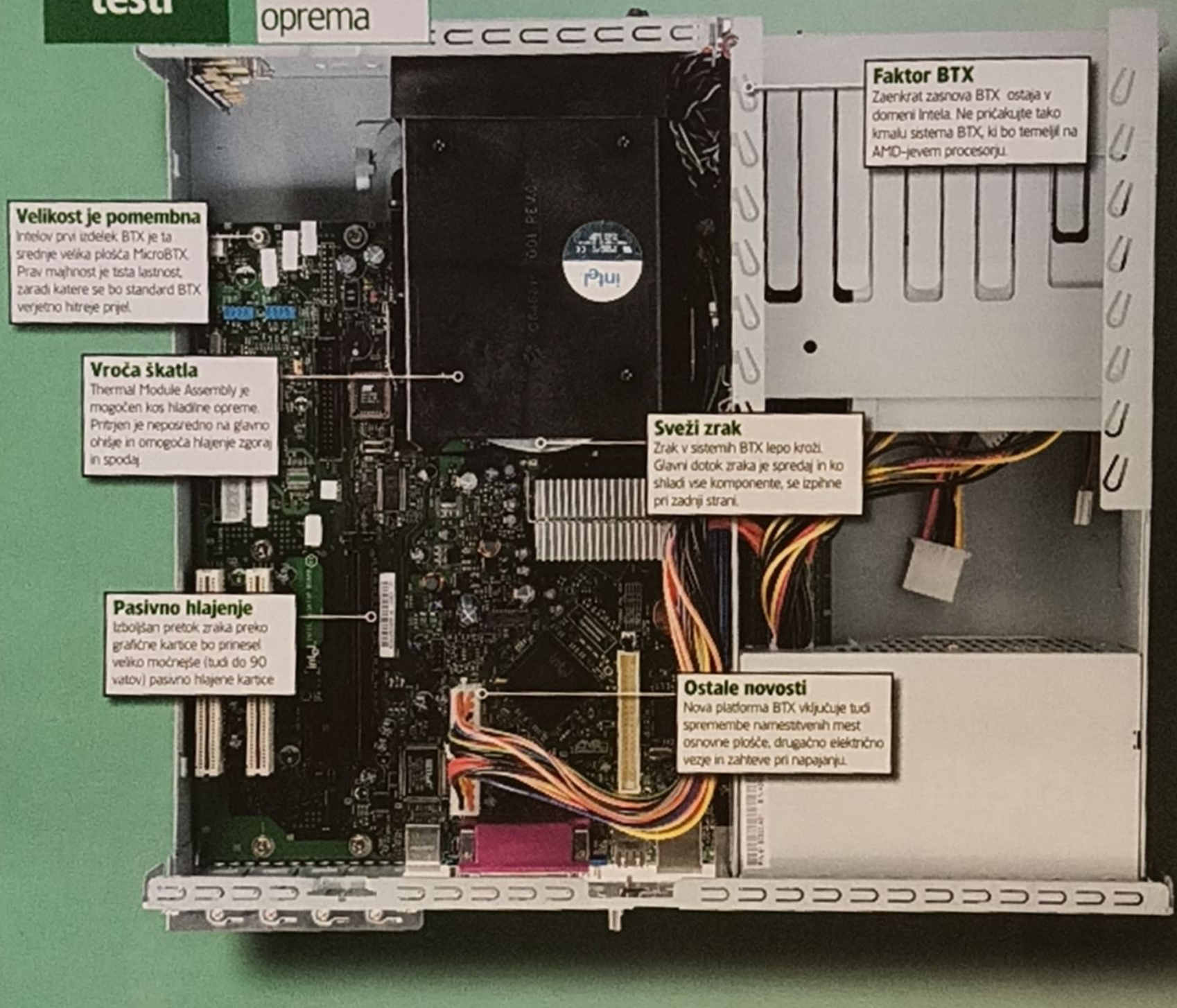
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str.36 Sistem BTX
str.40 Minitest predvajalnikov MP3
str.42 Sistem s SLI
str.42 Edition
str.42 QX5 Computer Microscope
str.42 Formula Vibration Feedback Wheel
str.42 Corsair Flash Voyager
str.43 HP iPaq h3610
str.44 Magellan SporTrak
str.44 Saitek X-52 Flight Control System
str.45 Mitac Mio 8390
str.45 HP mp3130
str.46 Komplet Belkin Pre-N
str.46 Abit Radeon X700 Pro
str.46 Abit KV-80
str.47 AOpen EX915
str.47 Sapphire Theatrix 550 Pro
str.48 Adobe Premiere Elements
str.49 BoostXP
str.49 Nero 6 Reloaded
str.49 Bitdefender 8



12-PALČNE PLATFORME

Intel 915GMH

Prišel je čisto nov BTX PC. *PCF* razišče, ali gre za revolucionarno novo platformo ali le za poskus oživitve Pentiuma 4.

Cena Še ni znana **Proizvajalec** Intel **Na spletu** www.intel.com

Zelo zgodaj zjutraj je treba vstajati, če želite držati korak z vsemi spremembami v svetu tehnologije osebnih računalnikov. To zna biti problem, če vam je, tako kot mnogim prebivalcem uredništva *PCFormata*, popolno zavedanje samega sebe neznanka vse tja do poldneva. A kljub temu neusmiljenemu napredku je postalo jasno, da tehnološki napredek nekaterih ključnih komponent PC-jev že nekoliko zaostaja. V dobi, ko digitalni mediji vzpodbujajo neskončno lakoto po pasovni širini, vodilo PCI že resno pokašljuje. A prehod na 64-bitno arhitekturo procesorja in pomnilniških modulov DDR2 je skupaj z rojstvom vodila PCI Express že položilo strojne temelje za namizno računalništvo naslednjega desetletja. Z eno samo izjemo – osnovna plošča ATX in velikost ohišja ostajata še vedno enaka.

SKOZI ZID

Zasnova ATX je bila lansirana že davnega leta 1995, zdaj pa se nevarno približuje tehnološkemu zidu, za katerega ni bila pripravljena. Poraba energije glavnega in grafičnega procesorja ter oddajanje toplote sta se neizmerno povečala v zadnjem obdobju, število komponent in dodatkov na osnovni plošči pa raste in raste. Po drugi strani pa so vedno pogostejše tudi zahteve za lepim videzom računalnika, zaradi česar morajo proizvajalci tlačiti vse več stvari v vedno manjše škatle. Zahteva po novih temeljih je postala zaskrbljujoče

> **“BTX je brez dvoma kontroverzna tehnologija”**

opazna. In danes smo dobili, kar smo iskali. Naj vam predstavimo rešitev za vse vaše potrebe po poskočnem procesorju v majhni embalaži: BTX oziroma Balanced Technology Extended. No, tako vsaj trdijo pri Intelu. Nobeno pretiravanje ni, če rečemo, da je BTX kontroverzna tehnologija. A o tem več malo kasneje.

OHLADI SE!
Hlajenje na način BTX

Pri vsej tej vrhunski tehnologiji nas pravzaprav moti samo to, koliko toplote proizvaja. Ker ima večina namiznih PC-jev dovolj prostora okoli svojih komponent, zahtevajo majhne hladilnike, pri zasnovi BTX pa je vse skupaj stlačeno v miniaturno ohišje. Kot pri vseh ostalih sistemih te velikosti, so morali razvijalci vložiti precej ur v preprečevanje, da bi se sistem preprosto skuhal med uporabo.

Najprej si oglejmo, kaj prinaša BTX kot nova zasnova PC-ja. Pred vsemi ostalimi lastnostmi tehnologije BTX je tiho in učinkovito kroženje zraka. V samem srcu specifikacije BTX je termalni modul ali Thermal Module Assembly (TMA). Na modul glejte kot na mamo vseh ventilatorjev in hladilnikov. Zasnovan je tako, da bo to edini ventilator, ki ga bo vaša škatla BTX potrebovala (razen če ne štejete tudi ventilatorja, ki je vgrajen v večino napajalnikov). Gre za resnično veliko in težko napravo.

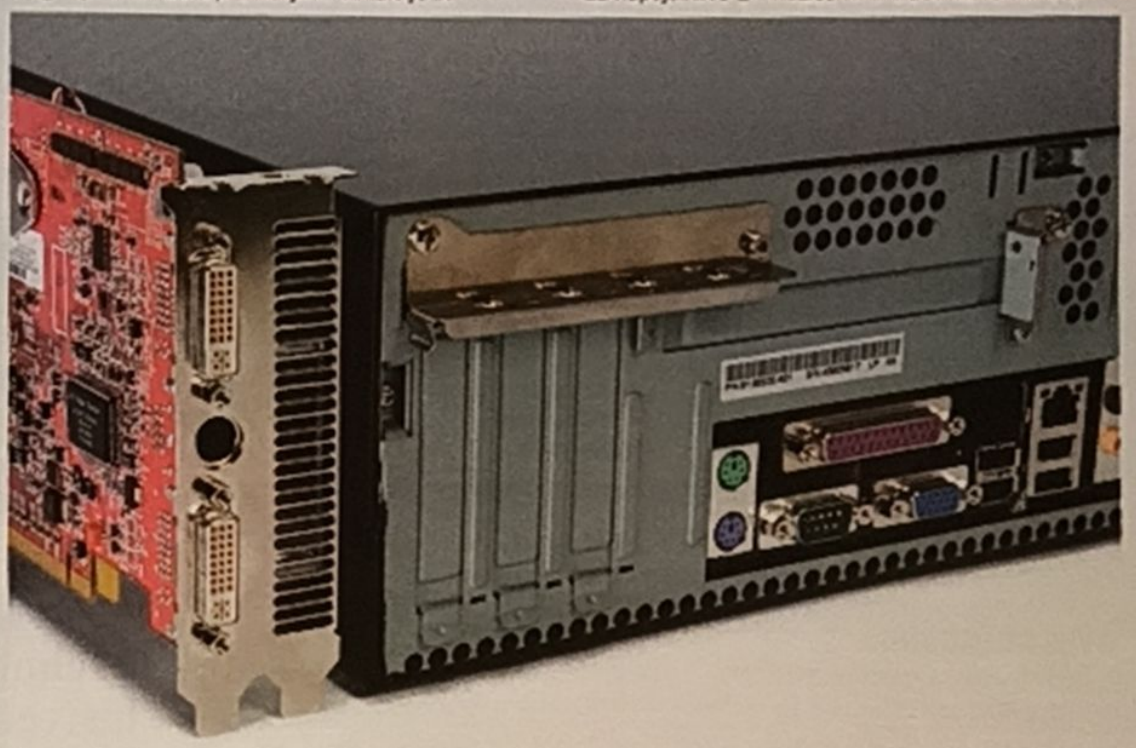
Obstajajo tri osnovne zasnove BTX: najmanjša je PicoBTX, srednje velika MicroBTX, največja pa TowerBTX. Vse imajo enako zgradbo, pri kateri zrak kroži iz zadnjega dela naprej, procesor pa je postavljen spredaj na sredini in je popolnoma prekrit z enoto TMA. Ostale komponente, ki se rade pregrevajo, vključno z južnim mostom in grafično kartico, so postavljene v smeri, v katero TMA usmerja hladen zrak. Hlajenje, ki ga nudi TMA, uradno zadošča za vse grafične kartice brez ventilatorja, ki porabijo do 75 vatov moči. To sicer izključuje najmočnejše zverine iz ATI-jevega in nVidiinega hleva, je pa vredno poudariti, da pod mejo 75 vatov denimo pade Radeon X800 z vsemi svojimi 16 cevovodi za obdelavo pisklov. Še več, pri Intelu trdijo, da so testirali tudi pasivno hlajene grafične kartice do 90 vatov in so bile te popolnoma stabilne.

NE LE VROČ ZRAK

Niso pa samo omenjene komponente tiste, ki laže zadihajo z izboljšanim pretokom zraka. Zrak potuje po celotni osnovni plošči in ohladi vse, od pomnilniških modulov do trdih diskov. Zanimivo je, da je 5% zraka speljanega pod osnovno ploščo, kar proizvajalcem omogoča, da izkoristijo tudi spodnjo stran osnovne plošče.

A kako lahko zrak, ki ga segreje procesor, ko potuje skozi TMA, sploh hladi celoten sistem? Intel poudarja, da je običajna temperatura okoli grafične kartice v trenutnih sistemih okoli 50°C. In ne pozabite – to je statičen zrak. Temperatura zraka pri izpušni cevi TMA pa znaša samo 40°C.

Poleg izboljšanega hlajenja pa BTX prinaša še druge spremembe. Spremenjene so luknje za namestitev, več je prostora okoli spodnje strani osnovne plošče, dodana pa je tudi reža na spodnji strani (imenovana Support and Retention Module), ki služi varni namestitvi modula TMA na ohišje. Bolj racionalno je tudi električno vezje, najbolj očitna je nova postavitev čipa ICH (I/O Controller Hub), ki je zdaj bliže vratom I/O Shield na zadnjem delu, kar omogoča krajše povezave in olajša težave s časovnim zamikom in impendanco. Tu sta tudi glavni priključek za napajalnik s 24 nožicami in video konektor s 6



Verjetno ste opazili, da v sistemu BTX ni prostora za standardno grafično kartico.

BTX v praksi

Slišali ste hvalnice zasnovi BTX, zdaj pa vas zanima, kje so naprave, ki jo upoštevajo.

Malo skeptični smo glede tega, kako hitro (če sploh) bo BTX zamenjal zasnovo ATX pri uporabnikih PC-jev. To pa še ne pomeni, da na tržišču ni prostora za tehnologijo, ki jo BTX prinaša. Medtem ko se ATX povsem dobro obnese v večjih ohišjih, kjer ni težav z odvajanjem toplote, pa se ne izkaže, ko je govora o manjših PC-jih. To dejstvo postaja vedno pomembnejše, saj je vedno več povpraševanja za manjšimi izvedbami. Specifikacija MicroATX je sicer poskrbela za računalnike srednjih velikosti, medtem ko so se proizvajalci miniaturnih računalnikov morali zatekati k lastnim, dragim zasnovam osnovnih plošč. Nič več.

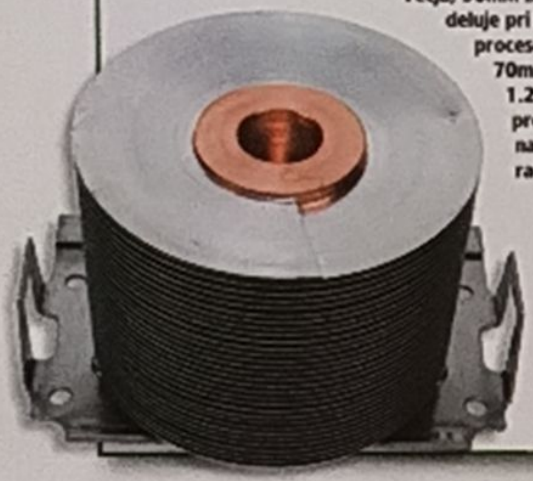
Podjetje Shuttle je predstavilo prvi sistem BTX, ki zadosti vsem specifikacijam plošče PicoBTX. To bi moralo znatno znižati ceno in hkrati olajšati nadgrajevanje. Majhnost je pravzaprav glavna lastnost zasnove BTX, zato ni nobeno presenečenje, da je prva plošča, ki jo je na tržišče dal Intel, D915GMH, oblike MicroBTX. Naši prvi vtisi ob tej osnovni plošči, ki jo pri Intelu poznajo kot Marblehead, so v glavnem pozitivni. Plošča je domovala v ohišju AOpen in uporabljala večji, 90mm, hladilni modul TMA. Kar se zadeva višino, je vsekakor upravičila pričakovanja. Ni nepomembno, da Intel še vedno ni dal na tržišče največje osnovne plošče BTX, niti se ni znal izjasniti o datumu predstavitve. Zato tudi dvomimo, da bo zasnova ATX kmalu izginila s scene velikih PC-jev. Prvi pravi test bo, ko bodo prišli prvi računalniki PicoBTX z vrhunsko grafiko. Obožujemo majhne računalnike, vendar težko prenašamo njihovo bučanje. Če lahko platforma BTX prinese zares tih in močan računalnik s pasivno hlajeno kartico visokega razreda, potem bomo vsi deležni enega "a vam nismo rekli, da bo tako" s strani Intela. Ena stvar pa je gotova – standard BTX bo popularen pri navdušencih nad domačimi omrežji.

AOpen in gigant Intel sta z združenimi močmi na tržišče vrgla prvi sistem BTX.

Obnašanje modula

Hladilnik nove generacije je srce BTX-a

Če karkoli zares definira platformo BTX, potem je to Thermal Module Assembly. Za razliko od ostalih procesorskih hladilnikov se ta ne pripne na osnovno ploščo, ampak se pričvrsti na samo ohišje. Novost je tudi, da zrak ne piha od zgoraj navzdol, ampak je ventilator pritrjen na stran, kar omogoča, da zrak pride iz prostora in nato potuje preko reber hladilnika v notranjost ohišja. Ker je modul zadolžen za hlajenje celotnega sistema, so tolerance pri proizvodnji zelo majhne. Na voljo sta dve osnovni različici. Večja, 90mm zasnova je ekstremno tiha in deluje pri samo 900 obratih v minuti, ko procesor počiva. Manjša različica, 70mm, deluje nekoliko hitreje – 1.200 obratov v minuti, ko procesor ne počne ničesar, namenjena pa je zelo majhnim računalnikom.



Je to največji hladilnik vseh časov? Termalni modul ali TMA je konkreten kos opreme in takšna je tudi njegova teža.

nožicami, kakršna smo videli doslej pri napajalnikih, združljivih s PCI Express.

DVIG STANDARDA

In kje je tu kakšna kontroverznost? No, čeprav je BTX odprt standard, ga je oblikoval v glavnem Intel, ki ga sam tudi promovira. In nekateri poznavalci pravijo, da ne gre za nič drugega kot reševanje težav s pregrevanjem in porabo energije Intelovih procesorjev Pentium 4. Slišati je bilo celo, da je bil eden od razlogov za prekinitev razvoja 4GHz P4 tudi zamuda pri razvoju standarda BTX in njegovega hlajenja. Čisto res je, da se vsak najavljen sistem BTX poslužuje Intelovega procesorja in ne hladnejšega AMD-jevega. Ko smo Dava Everetta, glavnega za marketing AMD-ja v Evropi, povprašali, kdaj bomo videli sisteme BTX, ki bodo temeljili na AMD-jevih procesorjih, se je malodane zakrohotal: "Zakaj bi AMD sploh potreboval BTX?" Seveda je AMD pri tem vprašanju pristranski, zato smo podobno vprašanje zastavili tudi ostalim podjetjem, ki se ukvarjajo z razvojem osnovnih plošč in naborom čipov. Nihče ni brez zadržkov hvalil tehnologije. Vsi pravijo, da bodo v prihodnosti podprli BTX, vendar ne v tako bližnji prihodnosti kot bi Intel rad, da mi verjamemo.

Omenjena tehnologija bi lahko bistveno vplivala na način oblikovanja PC-jev v prihodnosti ali ga celo na novo definirala. Prepričani smo, da bo BTX v naslednjih nekaj letih obveljal kot nov standard in s seboj na tržišče prinesel stabilne, zanesljive in fotogenične PC-je. **PCF**

"Tehnologija BTX bi lahko bistveno vplivala na način oblikovanja PC-jev v prihodnosti in ga na novo definirala"

PCF pravi... "Intel si zasluži pohvalo, ker je popeljal PC v novo tisočletje, vendar bo trajalo, preden bomo standard sprejeli..."

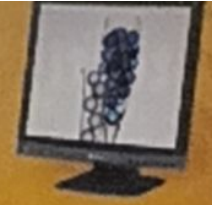
AG neovo

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

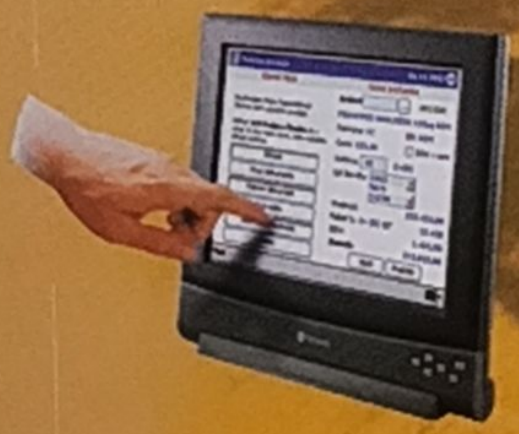
Ste kdaj potrkali na vaš LCD zaslon?

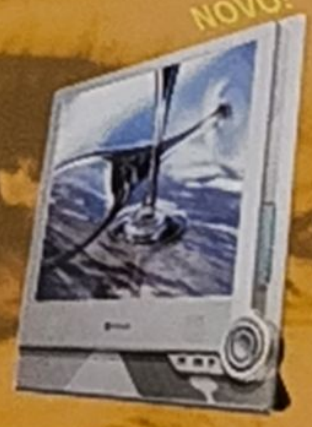
Na našega lahko kadarkoli.

X serija



F serija





S serija

E serija

SX serija

NeoV optični filter

NeoV je najnovejša "Optical Filter" tehnologija, vdelana v prednji okvir zaslonov AG Neovo, ki uporabniku izboljša kvaliteto in udobje prikaza. Tehnologijo NeoV je ekskluzivno razvilo in si jo lasti podjetje AG Neovo. NeoV optični filter je posebej zasnovano, ojačano optično steklo, katero je vdelano na vrh notranjega LCD zaslona. To steklo dramatično izboljša kvaliteto slike in zaščiti zaslon pred poškodbami.

Touch screen serija

Serija TS - zaslon, občutljiv na dotik - združuje vse prednosti monitorjev Neovo z inovativnim načinom zaznavanja dotika IntelliTouch, ki deluje na osnovi zvočnega vala (SAW – Surface Acoustic Wave), ki ščiti monitor pred praskami in poškodbami.

M serija

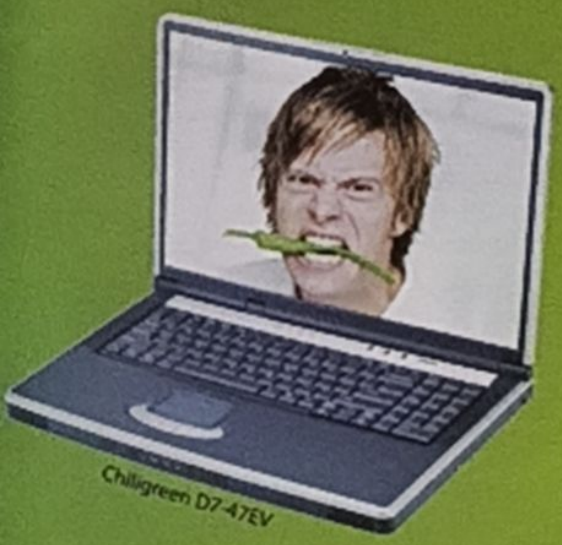
Serija M - Odličen zunanji design z edinstvenim kristalnim okvirjem. Vgrajena napredna tehnologija – avMode™, ki skrbi za kakovosten prikaz različnih vsebin, iRelax™ pa je namenjen skrbi za uporabnikovo očesno kondicijo.

* USB hub 2.0
* Dual digitalni in analogni priključek.
* Integrirana 3D zvočnika,
* Odzivni čas 16 ms, osvetlitev 300cd/m2 (M17)
* Vidni kot 170°, kontrast 500:1 (M19)

very chili & very green

chili GREEN

HOT TOOLS . COOL PRICE



Chiligreen D7-47EV

Chiligreen G733

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Celeron 2.8GHz
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec
Integrirana VGA Intel 3D
Zvočna kartica 3D Full Duplex
2x USB 2.0, drsna ploščica,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
paralelni port, Fire-Wire, IrDA
Modem 56 kbps
Mrežna 10/100
Baterija: Li-Ion
DARILO: TORBICA

215.900 SIT

Chiligreen D400J

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA Intel onboard 64MB
Zvočna kartica 3D Full Duplex
3x USB 2.0, drsna ploščica,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
čitalec spominskih kartic, paralelni,
serijski port, PS2 , mrežna 10/100
Modem 56 kbps
Baterija: Li-Ion
DARILO: TORBICA

244.900 SIT

Chiligreen D400K

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
ATI M11 Radeon Mobility 9700 64 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, LAN 10/100,
1x PCMCIA Type II,
čitalec spominskih kartic,
IrDA, PS/2, Paralelni port,
Serijski port
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

284.900 SIT

Chiligreen G553

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
Grafična kartica Integrirana Intel 3D
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

289.900 SIT

Chiligreen G556

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost SXGA 1400x1050
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8xDual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
TV-out, Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

344.900 SIT

Chiligreen D7-47EV ***NOVO!***

Zaslon 17" TFT matrika
Ločljivost WXGA 1440x900
Intel Pentium 4 3.06 Ghz Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 80 GB
DVD zapisovalec 8x Dual Layer
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
Čitalec spominskih kartic 6 v1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, paralelni port,
TV-out, IrDa,
TV TUNER + daljinski upravljalec
Drsna ploščica
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

419.900 SIT

AG neovo

anni

Prodaja:
ANNI d.o.o. Motnica 7a, 1236 Trzin
www.anni.si *Tel: 01/5 800 800*

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

Digitalni audio predvajalniki

V Sloveniji je še vedno ogromno ljubiteljev glasbe, ki nimajo iPoda, pa sploh ne vedo, da obstajajo prav fine alternative zanj...

KAKO SMO TESTIRALI

Predvajalniki se morajo seveda dobro obnesti pri redni uporabi. Zanimalo nas je torej, če bodo preživeli ali pa bodo razpadli, kakor hitro jih pogledate, kot nekateri novejši mobilni telefoni. Ogledali smo si kvaliteto izdelave in druge estetske elemente, kot sta oblika gumbov in teža.

Posebej smo bili pazljivi na enostavnost uporabe vsakega modela, saj se različni modeli najbolj razlikujejo prav po tem. Priložena programska oprema je bila prav tako merilo za oceno, kvaliteta zvoka in avtonomija pa sta tako ali tako nujni komponenti vsakega tovrstnega testa.

Kul je v glasbi to, kar so jelke za božič. Oboje lahko preživi samostojno, ko pa jih združite, se zgodi čarovnija. Prav zato je, kljub visoki ceni in vsekakor ne najvišji možni kvaliteti zvoka, Applov iPod še vedno merilo za vse, ki se želijo uveljaviti na trgu. Doslej nihče, tudi običajno ledeno hladni Sony, ni uspel izdelati predvajalnika MP3, ki bi bil tako uspešen kot je iPod (o, da, boli, ko moramo to priznati).

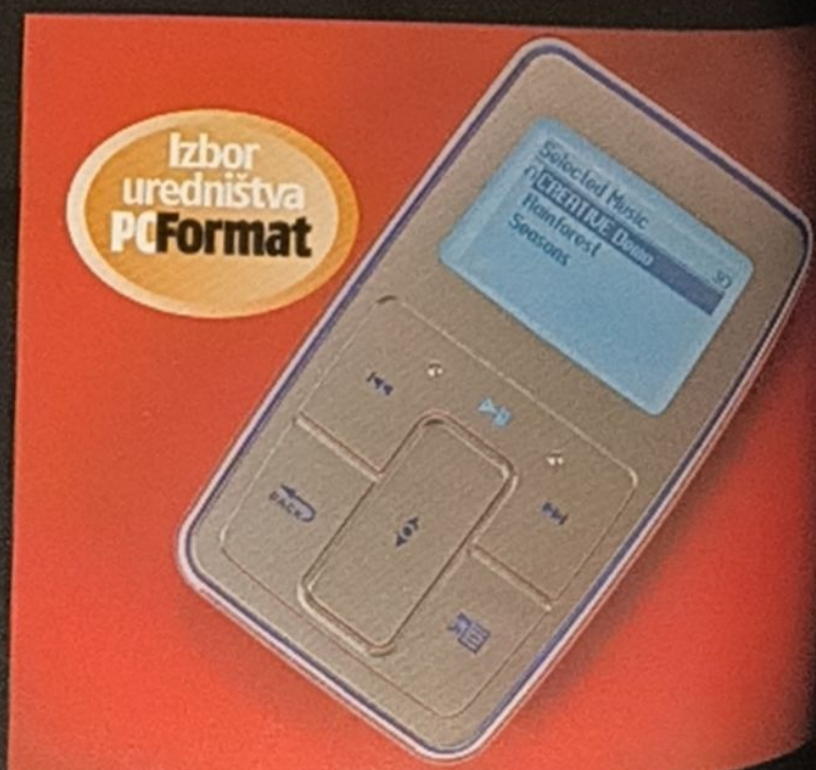
Prav zato smo z navdušenjem in ogromno mero optimizma postrojili štiri nove predvajalnike. Pokazalo se je, da je kar nekaj znanih proizvajalcev predvajalnikov MP3, ki so bili tehnološko napredni, a jim je manjkalo poznavanje modnih zapovedi, končno spregledalo, tako da smo na test dobili prav impresivne tekmece Applu.

Medtem ko so tehnična dovršenost, enostavnost uporabe in seveda stil, še kako pomembni, se bo prava bitka bila na cenovnem bojnem polju. Apple je bil prisiljen dobro razmisliti o svoji cenovni politiki, v kar ga je prisilil Creative. V bistvu so vsi predvajalniki na testu tehnično v samem vrhu, a kot boste sami videli, se računica s ceno pri nekaterih ne obnese najbolje.

Creative Zen Micro 70.500 SIT

Proizvajalec Creative **Testiranje** omogočil Eventus Computers, 01 200 35 00

MuVo2, zadnji Creativov predvajalnik z microdrivom nas ni ravno prepričal v kvaliteto izdelave, Zen Micro pa je pravo nasprotje, saj je odlično zasnovan in neverjetno robusten. Kot pri njegovem bratu, Zen Touchu, se je krmiljenja potrebno navajati, kar pa ne traja dolgo. Micro očitno cilja na to, da bi s prestola zrušil najbolje prodajan predvajalnik leta 2004, iPod Mini. Ta je namreč dražji od Micra in ima cel gigabajt manj prostora in znatno ubornejšo avtonomijo. Micro prihaja v široki paleti različnih barv, s čimer je Creative udaril modno žebljico na glavico – čeprav je iPod še vedno nekoliko lepši. Vključen FM sprejemnik in način naključnega predvajanja DJ kažeta, koliko dela je bilo vloženega v vmesnik Zen Micra.



Formati	MP3, WMA, WAV
Kapaciteta	5Gb
Avtonomija (predvajanje)	12 ur
Dimenzije	51 x 84 x 19mm
Teža	108g

90% **PCF pravi...** "Micro je lep, enostaven za uporabo in ima dodatne funkcije, ob katerih lahko iPod samo zardeva. Vsekakor je vreden nakupa."

Archos Gmini XS200

pokličite prodajalca

Proizvajalec Sony **Testiranje omogočil** Aplikon, 01 520 16 35

Archosu je uspelo 20Gb informacij stlačiti v neverjetno majceno ohišje. Velikost predvajalnikov je namreč pogojena z velikostjo pogonov, ki jih uporabljajo. Hitachijeva najnovejša generacija miniaturnih trdih diskov je sicer majhna, ni pa med najlažjimi, kar se seveda odraža na teži predvajalnika.

XS200 je neverjetno enostaven za uporabo. Najtežavnejše opravilo, s katerim se boste ubadali, bo ugotavljanje, kako ga zbezati iz embalaže. Je torej majhen in priročen, kar je dobro, ni pa dobro, da ima precej nezavidljivo avtonomijo, ki znaša le 9 ur. Tudi kompleksen nabor programja nas ni najbolj navdušil. To v bistvu ni slabo, a nam je vseeno bolj všeč, če se predvajalnik doda v Windows kot dodaten pogon. Seveda pa lahko na XS200 shranjujete tudi druge vrste podatkov, ki jih shranite v ločeno mapo.

Edina resna pomanjkljivost XS200 je pust vmesnik. Črno-bel navigacijski zaslon še najbolj spominja na Tamagočije. Apple in Creative sta doslej že dokazala, da dvobarvni zasloni niso nujno dolgočasni. Sicer pa so ob obilni kapaciteti in enostavnosti uporabe takšni komentarji le nepotrebno dlakocepljenje.

Formati **WAV, WMA, MP3**
Kapaciteta **20Gb**
Avtonomija (predvajanje) **9 ur**
Dimenzije **76x59x19mm**
Teža **120 g**

88% **PCF pravi....** "XS200 je prava umetnina, če so vam všeč minimalistični in že skoraj militaristični oblikovni prijemi."

iRiver H320

85.900 SIT

Proizvajalec iRiver **Testiranje omogočil** Eventus Computers, 01 200 35 00

Gre za prav fin predvajalnik, a ima iRiver nadležno lastnost, ki se imenuje cena. Ta 20Gb različica ima tudi 40Gb bratca. Predvajalnik je izjemno robusten in izgleda fantastično, čeprav je nekoliko večji od tekmecev na tem testu, je pa zato poln dodatnih možnosti. 2-palčni barvni zaslonček je odličen za ogled fotografij, ki jih lahko snamete neposredno iz fotoaparata, omogoča pa tudi snemanje zvoka in ima avdio vhod. Zaslonskim menijem manjka Creativova in iPodova enostavnost, zato nam kljub dodatnim možnostim ni bil ravno najbolj všeč. Predvajalnik ima vgrajen FM radijski sprejemnik in omogoča predvajanje široke palete kodekov; vreden je zahtevane vsote, če seveda potrebujete vse dodatne funkcije.

Formati **MPEG 1/2/2.5 Layer 3, OGG Vorbis, WMA, ASF, JPG, BMP**
Kapaciteta **20Gb**
Avtonomija (predvajanje) **16 ur**
Dimenzije **62 x 103 x 22 mm**
Teža **183g**

82% **PCF pravi....** "Uporaben za fotografe, je pa nekoliko drag kot predvajalnik. Boljši sistem navigacije mu ne bi škodil."

Mpio HD200

60.720 SIT

Proizvajalec Digitalway **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Applovo oblikovanje je očitno navdihnilo proizvajalce tega predvajalnika, saj je bil model na testu prav zgovorno bel. In zato na žalost tudi precej pust. Se pa zato odkupi po zmogljivostih. Na račun modro osvetljenega črno-belega zaslona slik sicer ne zna predvajati, se pa po naboru podprtih formatov mimo kosa z iRiverjem. Zasnova krmiljenja bi bila potrebna prenove, saj je na predvajalniku dovolj prostora za večje gumbe, a je samo upravljanje kljub temu čisto enostavno. Tudi zaslon ni med najlepšimi na testu, je pa dovolj pregleden, da boste želene funkcije hitro našli. Seveda so podprti tudi seznami predvajanj v datotekah M3U in PLS. Vgrajen radijski sprejemnik deluje odlično (lovi Rusijo, bi rekel Gregor), radijske programe pa lahko seveda tudi posnamete. Najboljša lastnost tega predvajalnika pa je vsekakor avtonomija. Proizvajalec trdi, da znaša ta 16 ur, a je na testu predvajalnik zdržal skoraj 18 ur, kar je vsekakor odlično. Kakor koli obračamo, gre za odličen predvajalnik, ki ima primerno odlično ceno.

Formati **MP3, WMA, WAV, ASF, OGG**
Kapaciteta **5Gb**
Avtonomija (predvajanje) **16 ur (deklarirano)**
Dimenzije **84x60,6x19,7mm**
Teža **106g**

89% **PCF pravi....** "Odličen predvajalnik, ki ga Zen Micro prekaša izključno samo po oblikovanju."

Sistem SLI JAE

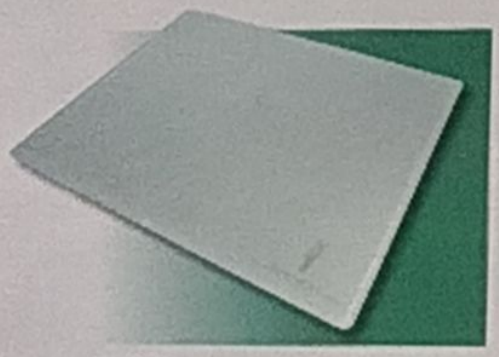
Cena 401.960 SIT **Na spletu** www.jae.si **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26.

Preden smo določili, kdo bo imel privilegij preizkusiti črno škatlo, ki smo jo dobili na test, smo najprej zaigrali eno partijo slačipokra, srečen in oblečen zmagovalec pa je kot prvo nagrado odnesel domov Paket, ki so nam ga na test poslali iz podjetja JAE. Gre pa za mrcino, ki ga sestavlja zelo kvalitetno Thermaltakovo ohišje, v katerem se poti Taganov napajalnik, ki napaja Asusovo osnovno ploščo podjetja s podporo za SLI (za več podrobnosti si oglejte test v *PCF* 35), usklajena Corsairjeva 512Mb pomnilniška modula, v središču pa sedi najnovejša AMD-jeva pošast na podnožju 939, in sicer Athlon 64 3500+. Potem pa višek – še dve Leadtekovi grafični kartici GeForce 6600 GT TD, povezani v SLI.

Kot gotovo pričakujete, nismo bili nad rezultati niti najmanj presenečeni – od take konfiguracije ne bi pričakovali nič manj kot to, da preprosto trga.

Najprej smo preizkusili računsko moč v *3DMarku2003*. Z eno grafično kartico in dosegli dobrih 8.000 točk, ko smo zagnali način SLI, pa se je zadeva "malce" spremenila in rezultat je bil dobrih 13.000 točk. Osupljivo. In ko smo zagnali *Half-Life 2, Need For Speed: Undergorund 2, Colin McRae 2005* smo skoraj pozabili dihati, saj so navedene igre letele pri ločljivosti 1024 x 768 pri vseh vključenih podrobnostih. Sedaj se pa upravičeno sprašujemo, komu nas bo uspelo prepričati, da tole čarobno škatlo vrnemo podjetju.

78% **PCF pravi...** "Če ste slučajno dobili n lotu sedmico, potem veste, kam naložiti denar."



Edition

Cena 7.220 SIT **Proizvajalec** Icemat
Na spletu www.icemat.com

Pred časom smo vam predstavili kovinsko podlogo za miško, ki se je prav dobro obnesla, zato nas je zanimalo, če bi lahko kje dobili podobno podlogo iz drugega materiala. In smo ugotovili, da je božične čestitke mogoče uspešno uporabiti tudi v te namene. Naše poglede pa je ta mesec pritegnil izdelek uveljavljenega danskega podjetja Icemat. Za kar nekaj denarja ponujajo precej simpatičen kos poliranega stekla, velik 210 x 250mm. Že na sami škatli piše, da "izgleda hudičevo dobro". To je res, res pa je tudi, da je podloga gladka kot naoljen prašiček v sodu masla. Da.

81% **PCF pravi...** "Lepa in gladka podloga v pisanih barvah."

QX5 Computer Microscope

Cena 25.800 **SIT** **Proizvajalec** Digital Blue
Na spletu www.playdigitalblue.com

QX5 je zelo očitno namenjen otrokom, a je prav zabaven tudi za velike otroke in v uredništvu smo se z njim zabavali kar nekaj dni. 200-krat približan pogled na Gregorjevo punco je bil še posebej zanimiv, ogled natisnjenega besedila na papirju (v uredništvu žal nimamo nobenega lista) pa nas je še posebej razsvetlil. Gregor zdaj končno ve, kako točno izgleda črka i. Priložena programska oprema je skopa v vseh pogledih, je pa povečevanje slike skrajnje enostavno. Za večino od nas gre samo za drago igračko, kot učni pripomoček pa je vreden svoje teže v zlatu.

88% **PCF pravi...** "Pravo presenečenje in odlično darilo."

Formula Vibration Feedback Wheel

Cena 10.320 **SIT** **Proizvajalec** Logitech
Na spletu www.logitech.com

Logitech je bolj znan po miškah in tipkovnicah in se na trgu igralnih pripomočkov ne kosa najbolje z velikimi imeni. To velja tudi za ta volan, ki v bistvu ni nič posebnega, a ima prav solidno ceno. Kako Logitechu uspeva, da so igralni pripomočki cenejši od večine njihovih mišk, nam ni jasno. In za nekaj plačanih rund v sosednjem baru si lahko privoščite na tisoče ur dirkanja po valižanskih gozdovih v *Richard Burns Rally*. Volan lahko uporabljate celo v naročju, par motorčkov za povratne učinke in ploščici za plin in zavoro pa so del samega volana.

83% **PCF pravi...** "Ni najboljši volan, a je odličen za ta denar."

Flash Voyager

Cena 7.200 **SIT** **Proizvajalec** Corsair
Testiranje omogočil JAE, 01

Pomnilniških ključev je danes kot listja in trave, a se občasno najde kak, ki pritegne našo pozornost. Tokrat se je izkazal Corsair, ki je vsem dobro znan po odličnih pomnilniških modulih. Ključ, ki smo ga dobili v test, ima sicer kapaciteto samo 256Mb, kar ni ravno briljantno, a ga je mogoče za nekaj cvenka več dobiti tudi v bolj debelih izvedbah. No, ključek sam po sebi spada med najlepše te sorte, saj je oblečen v črno-moder neopren in je eden manjših na trgu, podatke pa seveda pretaka preko vodila USB 2.0. In – pazite to – zadeva ima 10-letno garancijo. Torej bo zagotovljeno deloval tudi takrat, ko bo že spadal v muzeje računalništva. Fino.

90% **PCF pravi...** "Že samo zajetna garancija je zadosten razlog za nakup."

NEKONVERGENCA

HP iPAQ h6310

Ali lahko ta brezžični čudež reši dlančnike iz krempljev pametnih telefonov?

Cena pokličite prodajalca **Založnik** HP **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Dss, 01 420 55 06

Stara modrost pravi, da so ubogi stari dlančniki naprave, ki na tem svetu ne bodo več dolgo vzdržale. In konvencionalne modrosti zaenkrat še ne bi zbrcali, pa čeprav je že stara, smrdljiva pošast. Dlančniki so potisnjeni v kot. Na eni strani nanje pritiskajo impresivni pametni telefoni, na drugi pa vedno cenejši in prenosnejši notesniki. Dlančniki v tem trenutku doživljajo krizo identitete.

Še slabša novica, vsaj za ta HP-jev model, je počasen, a zanesljiv padec serije iPaq v nemilost. Svoj čas so iPaqi podirali vse pred seboj in niso zajemali talcev. Odkar pa je Compaqa prevzel HP, pa družina iPaq počasi izgublja prednost. Kljub vsemu pa se je HP odločil, da bo agresivno napadel tržišče, tako da je izvedel novo potezo, ki sliši na ime serija iPaq h6300.

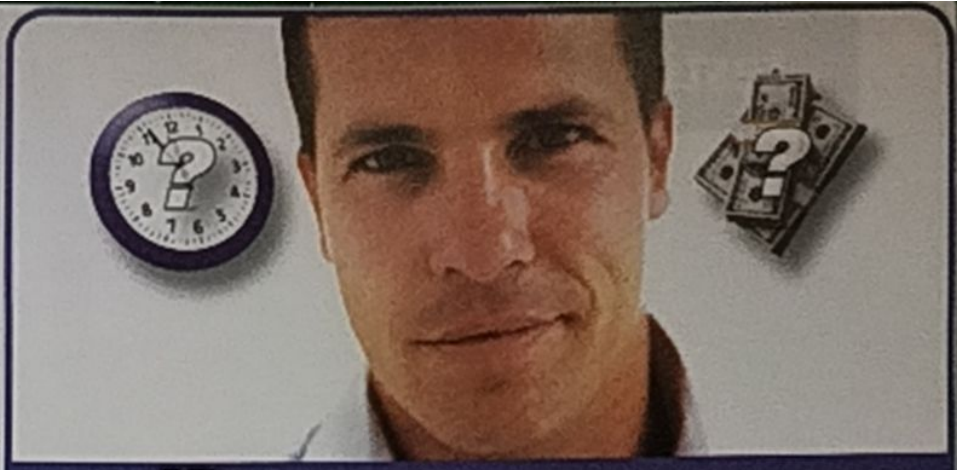
ČISTO BREZ ŽIC

Povezljivost je največja prednost tega brezžičnega čudeža. Ima namreč vse, česar bi si želeli, Wi-Fi, Bluetooth in GSM. Glede na to, da gre za HP-jev prvi poskus v združevanju dlančnika in mobilnega telefona, je naprava izjemno dobra. Z vidika funkcionalnosti tako nimamo prav nobenih pripomb, pa tudi tipkovnica QWERTY nas je prav navdušila. Edina pomanjkljivost te tipkovnice je, da jo je potrebno nameščati na dlančnik, in z njo je celotna naprava prav glomazna. Kot telefon dobro deluje, čeprav so zaslonski meniji nekoliko bolj kompliciranI kot na mobilnih telefonih. Kar zadeva samo velikost se ne moremo prav odločiti. Kot dlančnik je h6310 ravno prav velik, kot telefon pa je... no... ogromen. Je pa res, da se je na testu pokazalo, da baterija preživi celih 96 ur v pripravljenosti. Izbira je torej vaša. Če vas ne moti, da imate gromozanski mobilni telefon, je h6310 zares odlična izbira

Če že tako ali tako naokoli tovorite dlančnik in mobilni telefon in se z nostalgijo spominjate časov, ko ste imeli v žepih celo nekaj prostora, bo ta dlančnik olajšal vaše breme in življenje..

Zaslon	QVGA, 3.5-palčni
Procesor	200MHz TI OMAP 1510
Povezljivost	Wi-Fi, Bluetooth, IR
Telefon	Tri-Band, GPRS
Pomnilnik	64MB (20MB flash disk)
Razširitve	SD (združljivo s SDIO)

79% **PCF pravi...** "Prepričljiv izdelek, a kot telefon prevelik za naš okus."



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-5140

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-5150D

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM, Epson
- podajalnik za 50 listov, kuvert, ...

• Obojestranski tisk

• Obojestranski tisk
• Mrežna uporaba

HL-5170DN

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje

(P)ostanite zmagovalec!

Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion *Trion d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana*
www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 10

Magellan SporTrak

Cena 62.940 SIT **Na spletu** www.magelangps.com **Testiranje omogočil** Xenya, 01 514 06 10

SporTrak že na prvi pogled da vedeti, kam želi. Za razliko od elegantnega Garmina Questa, ki smo ga testirali nedolgo tega, SporTraku ne ležijo asfaltirane ceste – on je avanturist. V svojem robustnem in vodotesnem ohišju se bo rade volje z vami podal pustolovščinam naproti. Peš, s kolesom (zelo enostavno se namesti na krmilo), avtom, čolnom ali kako drugače. Ne bo mu težko.

Model, ki smo ga imeli na testu, je imel omejene kartografske zmožnosti in enobarvni zaslon, kljub temu pa se je izkazal z dobrim naborom funkcij in dovolj preprostim vmesnikom. Težave? Proizvajalec se hvali z anteno Quadrifilar Helix, ki naj bi dobro sprejemala signal v vseh položajih. No, ravno na tem področju smo imeli z napravo rahle težave, saj je običajno trajalo precej dolgo, da je ujela dovolj močan signal, da je lahko sploh začela funkcionirati.

Če ga potrebujete, najbolje veste sami. SporTrak vam ne bo dosti koristil na cestah – če potrebujete navigacijo po cestah evropskih mest, raje posezite po omenjenem (a nekajkrat dražjim) Garminom, če pa potrebujete napravo GPS za navigacijo v naravi, za označevanje poti, posebnih krajev za ribolov, bo SporTrak dobra kupčija.

73% **PCF pravi...** "Dostopna rešitev GPS za tiste, ki vedo, za kaj jo potrebujejo."

Peresno lahek NEC

NEC Versa f-S940 Pentium

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- izjemna avtonomija
- teža le 2 kg

319.900 SIT

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz,
13" WXGA TFT zaslon
ločljivost 1280x800, 256MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pravico pridržujemo. Vse cene so s DDV. Pridržujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Accord d.o.o., Stegne 11, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teol, PowerPlus, Pingwin-Jesenice, Tech Trade, Rolan, Megahit, eTrgovina: www.pcplus.si.

PILOTSKA NEBESA

Saitek X-52 Flight Control System

Letenje nad oblaki je vedno najboljše z najboljšo opremo

Cena Ok. 31.000 SIT **Proizvajalec** Saitek **Na spletu** www.saitek.com

Zamislite si naslednje: vaš F-15 je težko poškodovan. Krila so v franžah, gorivo odteka in samo čakate, kdaj bo letalo razpadlo. Na vse kriplje se trudite še za sekundo leteti v začrtani smeri. Palec premaknete dva centimetra v levo, dvignete ščitek in z vso silo pritisnete na gumb. Kabina se sunkoma razpre in trenutek kasneje že prosto letite po zraku, še vedno prikovani na sedež. To je realnost. Strop vaše sobe se sicer ne bo razprl, vse ostalo pa je čista resnica.

Saitek X-52 ima več gumbov, je večji, robustnejši in drznejši od katerekoli igralne palice na trgu. Gre za dvoročno pošast s krmilnikom za plin, znano kot *HOTAS* (Hands on Throttle and Stick), ob kateri se bodo topili največji ljubitelji letalskih simulacij, vsi ostali pa od X-52, resnici na ljubo, ne boste imeli velike koristi.

No, v bistvu sploh ni pretiran. Seveda lahko spreminjate svetlost LED diod pod gumbi in na krmilniku za plin je še en krmilnik za plin. Seveda tudi razumemo, zakaj se boste spraševali, čemu potrebujete tri večsmerne klobučke ali integrirano zamenjavo za miško in da se boste čohali po glavi na račun vgrajene štoparice.

Le primite zadevo v roko, pa vam bo vse jasno. Delovanje je tako gladko kot plavanje v toplem maslu. Se vam bližajo kakšni izstrelki? Ne razmišljajte – le zavijte ostro v levo in izpustite vabo. Ali se letalonosilka preveč nagiba na razburkanem morju? Le spustite plin in začnite pristajati, ko se vam bo zdelo da ste na pravem mestu.

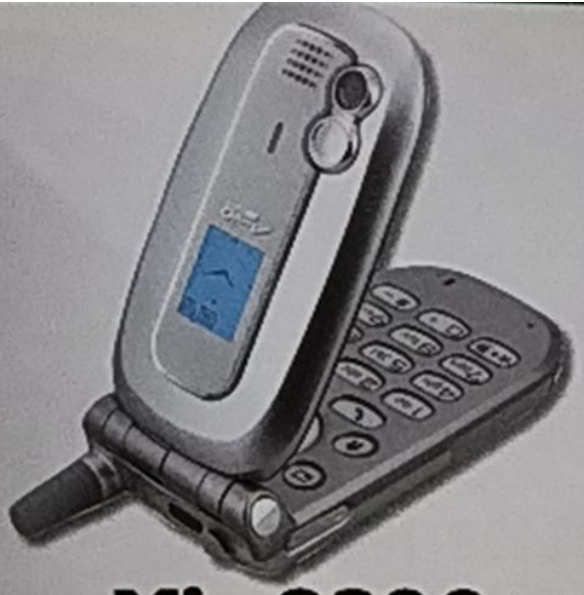
HOČEMO VEČ

Pa kaj potem, če je bilo glavno vodilo pri izdelavi te igralne palice očitno "več je več". Kaj je boljše od enega gumba? Gumb, ki ima še en gumb. To je način razmišljanja, ki ga je ubral *X-52*.

S priloženo programsko opremo lahko prirejate in spreminjate vse gumbe na vse možne načine, profile pa lahko tudi shranite. Zaslonček na krmilniku na plin vam bo celo pokazal, katero igro igrate in katera opravila so dodeljena gumbom. To ni samo pozornost do podrobnosti. Ne, to je obsedenost.

Vrsta	**HOTAS**
Krmilni gumb	**34 gumbov, tri stikala, trije večsmerni klobučki, nadomestilo za miško.**
Drsniki	**Dva vrteča se drsnika, en fin drsnik**
Zaslon	**Večfunkcijski, prikazuje čas, datum in štoparico**
Oprijem	**Prilagodljiv**

87% **PCF pravi...** "X-52 je igralna palica, ki bo uresničila vse vaše letalske sanje."



Mitac Mio 8390

Cena 147.480 SIT **Proizvajalec** Mitac **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Kako pametni so resnično pametni telefoni? Če je verjeti Mitacu, potem ne spadajo ravno med neumne naprave. Model Mio 8390 je prav simpatičen telefon, saj spada med manjše svoje sorte, je lahek in ima ogromne tipke, kar močno olajša delo. Vgrajen fotoaparat (a ste mislili, da ga nima?) je prav soliden, čeprav ločljivost VGA ni več med najvišjimi na trgu. Omogočeno je tudi snemanje videa z zvokom, dolžina je pa omejena s kapaciteto kartice Secure Digital. Za zvonjenje je mogoče uporabiti datoteke MP3, zlorabite ga pa lahko tudi kot predvajalnik MP3 (seveda je omejitev spet prostor na kartici SD). V samem paketu je tudi kar nekaj dobrodošlih dodatkov, kot so dodatna baterija, slušalke z mikrofonom in usnjena torbica.

V bistvu ima Mio 8390 malo pomanjkljivosti, a ena vseeno bode v oči. Vmesnika za Bluetooth namreč ni in smo ga dejansko pogrešali. Smo namreč precej navezani na Bluetooth slušalke za prostoročno telefoniranje in nam kabli ne dišijo preveč.

82% **PCF pravi...** "Majhen ličen in zmogljiv pameten telefon, ki pa pogreša Bluetooth."

Vredno ogleda PCFormat

HP mp3130

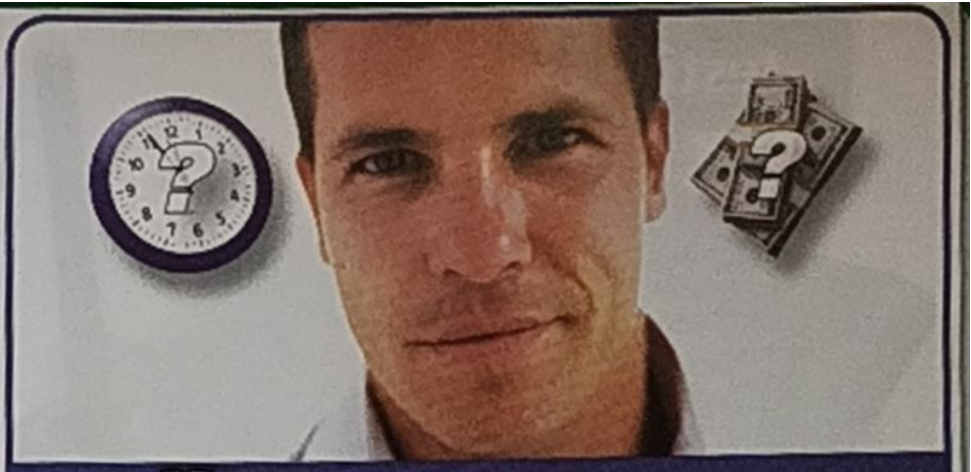
Cena 766.000 SIT **Več informacij** www.hp.com **Testiranje omogočil** Diss, 01 420 55 06

Novi modeli projektorjev HP vsekakor kažejo smele prijeme na področju oblikovanja. Le zakaj bi bili omejeni na pusto namizno obliko, ko pa lahko kupite tale model, ki na področju ergonomije in oblikovanja opravi izpit z odliko.

MP3130 spada med projektorje, ki so namenjeni bolj poslovni rabi. Saj ne, da mu doma ne bi našli mesta, toda ponavadi doma ne potrebujemo takšnih odlik, kot je na primer brezžična omrežna povezava. MP3130 ni model projektorja, ki bi ležal, temveč stoji pokonci, kar je zelo domiselna rešitev, saj se pogosto dogaja, da je težko najti dovolj prostora za projektor.

Nativna ločljivost projektorja je XGA (1024 x 768), kar pomeni precej podrobno sliko, solidna svetilnost in visok kontrast (2000:1) pa zagotavljata dobro sliko. Po drugi strani pa se je pokazala slaba stran majhnega ohišja tega projektorja. Ko smo uporabljali najvišjo svetlost za prikaz slike podnevi, smo opazili, da se projektor kar precej segreva in tudi besneče tuljenje vgrajenega ventilatorja ni pomagalo. Na žalost je stopnja hrupa, ki ga projektor oddaja, precej visoka in sega tudi v bližino 40db pri polni obremenitvi, kar je nenazadnje pričakovano, saj ima vgrajeno kar 180W žarnico. Če se le da, priporočamo temnejši prostor in nižjo svetilnost, pa bo hrup ostal v znosnih mejah.

84% **PCF pravi...** "Domiselna oblika z rahlo napako je vseeno odlična kombinacija."



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-5140

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-5150D

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM, Epson
- podajalnik za 50 listov, kuvert, ...

• Obojestranski tisk

• Obojestranski tisk
• Mrežna uporaba

HL-5170DN

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje

(P)ostanite zmagovalec!

Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion **Trion d.o.o**, Pot k sejmišču 30, Ljubljana
www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 10

Vredno ogleda PCFormat

GREMO MIMO

Komplet Belkin Pre-N

To je prihodnost brezžičnih omrežij, vsaj zaenkrat. Kako rožnata pa je ta prihodnost?

Cena 46.500 SIT (usmerjevalnik) 32.250 SIT(PC-kartica) **Proizvajalec** Belkin
Testiranje omogočil Alterna Intertrade, 01 520 28 40

Že več kot leto proizvajalci brezžične opreme predstavljajo izdelke, ki bi naj bili vse hitrejši – 108Mbps, 125Mbps itn. Vse to pa je samo nakladanje, ker hitrosti hudo redko dosegajo deklarirane vrednosti. Vsi ti proizvajalci pa se zvesto držijo standarda 802.11g in ga samo dopolnjujejo z enostavnimi triki, kot je prekrivanje brezžičnih kanalov, ki malenkostno zviša hitrost prenosa.

Zakaj bi naj bil ta izdelek kaj boljši? No, na tej škatli je nekaj precej unikatnega. Najbolj opazne so seveda tri antene. In to je povezano s tehnologijo v sami škatli. Veliki bwana brezžičnih omrežij Airgo je tehnologijo poimenoval MIMO, kar je akronim za Multiple Input Multiple Output. Zadeva obljublja neverjeten poskok v prenosih in dometu. In, kot se je izkazalo, je Airgo za Belkin to, kar je AMG za Mercedes – vzame nekaj čisto enostavnega in ga potisne do samega roba, stvari pa potem da primerno ceno.

POVZPETNIŠKI STANDARDI

A ne razburite se prehitro – MIMO ni standard za brezžična omrežja. Ni niti pravi pred-standard. Je že res, da se imenuje Pre-N, in res je tudi, da bo MIMO v prihodnosti tvoril osnovno za 802.11n, na tak ali drugačen način, a je še daleč od ratifikacije. MIMO uporablja dva kanala 802.11g, ki oddajata s 54Mbps. S tem ne dobite le poskoka v prenosu, temveč tudi v dometu. Mogoče se vam zdi taka pasovna širina pretirana, a vam zagotavljamo, da je več kot uporabna za pretočni video.

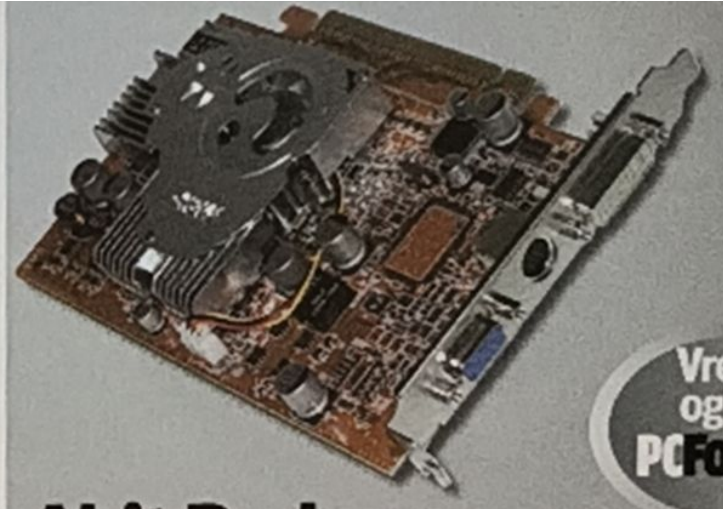
Domet pa je... no, neverjeten. Komplet je deloval na 50 metrov in je pri tem popolnoma ignoriral nekaj nosilnih zidov, ki ločujejo pisarne. To seveda pomeni, da je delo pod cvetočo češnjo na vrtu dejansko izvedljivo. Kot lahko preberete v nadaljevanju, smo bili presneto navdušeni nad tem, kako MIMO izboljša prenos na daljavo.

Ko je bil Pre-N najbolje razpoložen, smo 50Mb veliko datoteko ZIP med dvema notesnikoma s PC-karticama prenesli v malenkost več kot 30 sekundah – 1,5-krat hitreje kot pri standardu 802.11g.

In kako se je obnesel pri strožjih testih? Usmerjevalnik smo pustili v pisarni in odkorakali ven, tako da smo bili od njega oddaljeni polnih 50 metrov. Za prenos iste datoteke je pretekla minuta in pol, torej je prenos znašal okoli 5Mbps. Mogoče se ne zdi dosti, a pomislite, da z opremo "prejšnje" generacije sploh nismo imeli signala. S Pre-N postaja brezžično omreževanje na velike razdalje realnost. Pa še poskok v hitrosti je izjemen.

Združljivost MIMO, 802.11g, 802.11b
Povezljivost usmerjevalnika 4x omrežna vrata
Število kanalov 13
Domet 150m (naveden – na odprtem)
Varnost WPA, požarni zid, VPN, nadzor in filtriranje dostopa

85 % PCF pravi... "Neverjeten domet, a visoka cena, potrebuje pa tudi združljivo opremo"



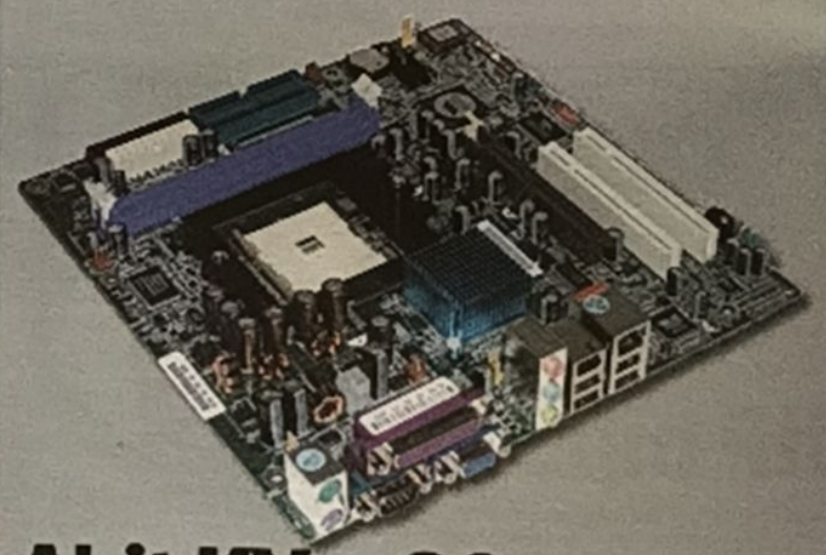
Vredno ogleda PCFormat

Abit Radeon x700 pro 256 PCIE

Cena 56.100 SIT **Na spletu** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 91

Grafična kartica, ki smo jo tokrat dobili na test, nosi ime Abit Radeon X700 in se bohoti s kar 256 Mb (hitrega) pomnilnika GDDR 3 in je namenjena reži PCI-Express. Seveda mlinček podpira vse pričakovane dobrote, od podpore za DirectX9 do izhodov DVI in VGA. Priložen je tudi *Power DVD 5* ter navodila in seveda zadnja različica ATI-jevih gonilnikov. Pogrešali pa smo kakšno priloženo igro – večina drugih proizvajalcev ima lepo navado priložiti kak grafični posladek, tu pa dodatka tudi po večkratnem premetavanju škatle nismo našli. Odločili smo se, da poženemo preko tega mlinčka še kakšen test 3D zmogljivosti in za to smo uporabili že znana programa *3DMark2003* in *3DMark2005*. Prvi nam je prikazal 7150 točk, v različici 2005 pa smo dobili 3000 točk. Rezultati so za grafično kartico tega cenovnega razreda zadovoljivi, pa tudi večina preizkušenih iger je delovala brez večjih problemov pri skoraj najvišjih nastavitvah.

84 % PCF pravi... "Grafična kartica za večino uporabnikov brez pregloboke denarnice."

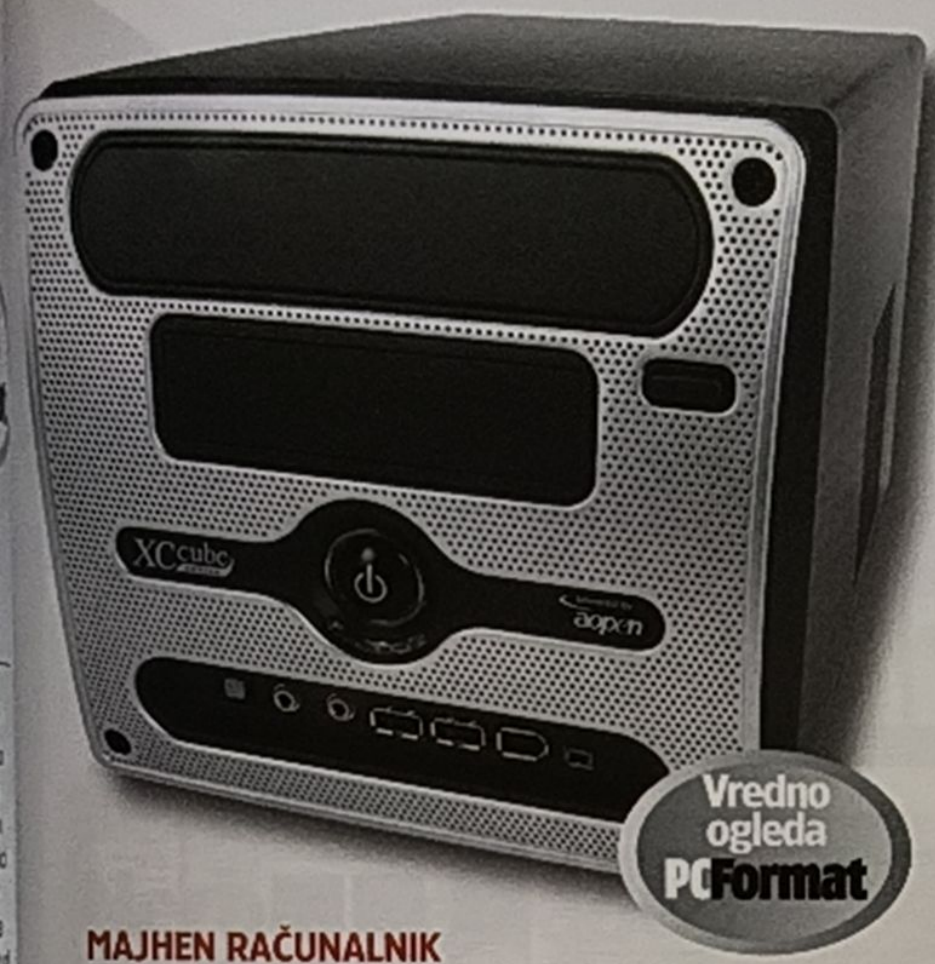


Abit KV – 80

Cena pokličite prodajalca **Na spletu** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 91

Testirana osnovna plošča podjetja Abit spada v vrsto mini osnovnih plošč. Podpira grafične kartice na vodilu AGP, pod njim pa sta še dve reži PCI. Plošča podpira procesorje na podnožju 754, se pravi AMD Athlon 64 in Sempron. Na plošči sta dve reži za pomnilnik, ki podpirata hitrosti 266, 333 ter 400MHz, skupno pa lahko uporabite do 2Gb pomnilnika. Plošča ima vgrajeno tudi gigabitno mrežno kartico, krmilnika za dva diska SATA, čip za prostorski zvok 5.1 ter 4 priključke USB 2.0. Nabor, ki vse skupaj povezuje, pa je izdelek podjetja VIA. Preizkusili smo jo s procesorjem AMD Athlon 64 3000+ in z rezultati smo bili prav zadovoljni. Sicer plošča ne spada v sam vrh ponudbe, je pa primerna za večino uporabnikov, ki zahtevajo stabilnost in si želijo majhnih računalnikov. Brez večjih težav je "pretrpela" večino testov, vključno z igrami, zato jo brez večjih težav tudi priporočamo vsem, ki si želijo posedovati sodoben, a ne prevelik sistem.

81 % PCF pravi... "Majhna osnovna plošča, ki podpira najnovejše procesorje AMD."



Vredno ogleda PCFormat

MAJHEN RAČUNALNIK

AOpen EX915

Izbira je dobra. Ali bi odšteli zahtevano vsoto za ta AOpnov mini PC?

Cena Ok. 80.000 SIT **Proizvajalec** AOpen **Na spletu** www.aopen.com

Nič ni boljšega kot obstoj dostojnega tekmeca, ki bo spustil miško v kuhinjo dominantnega podjetja. Če ne bi bilo podjetij, kot sta na primer AMD in ATI, ki Intelu in nVidii dajeta injekcijo sivih glodalcev, bi vsi grulili, kako krasno izgleda *Half-Life 2* na 2GHz Pentiumu 4 Extreme Edition in GeForcu 4950 Ti Ultra. No, verjetno.

Zato pozdravljamo dejstvo, da AOpen predstavlja nekaj visoko kvalitetnih majhnih sistemov barebone. Tudi če vam niso všeč računalniki, kot je XC Cube, je dobro vedeti, da podjetje, ki je v bistvu ustvarilo računalnike, velike kot povprečen opekač, nima možnosti zaspati na lovorikah in nam petnajst let vsiljevati identičnih izdelkov.

KOCKE, TO SMO MI

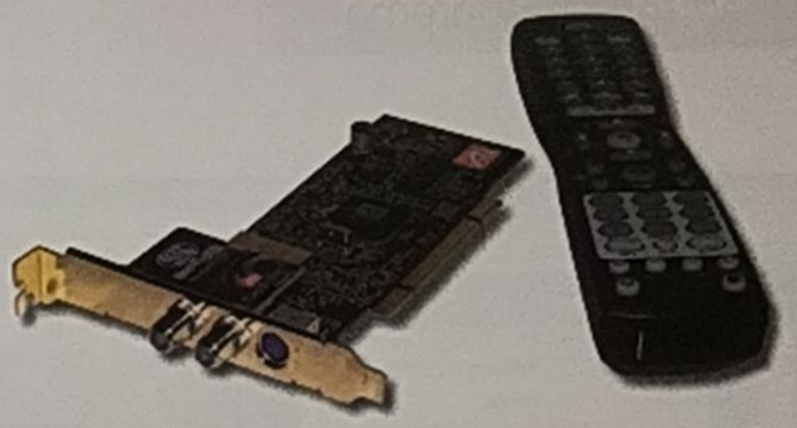
Z estetskega vidika je AOpnov najnovejši XC Cube identičen modelu EX65. Kvaliteta izdelave je odlična, kljub temu, da je sprednja stranica nekoliko "zavajajoča" – je namreč plastična, ne kovinska. V notranjosti tudi ni večjih presenečenj. Gre za običajno natlačeno, a fino pospravljeno notranjost majhnega PC-ja, in seveda lahko uporabljate samo AOpnove hladilnike, saj AOpen samo zanje zagotavlja, da jih bo sploh mogoče stlačiti v računalnik.

Večja novost je nadgradnja z Intelovega nabora 865G AGP na najnovejši nabor 915G PCI Express, ki podpira Intelove procesorje P4 LGA775. Poleg integriranega grafičnega čipa GMA 900, je na voljo tudi polnokrvna reža PCI Express 16x in seveda običajne dobrote, ki spadajo k 915G, vključno s HD Audio.

Vse to se sliši prav fino, smo pa bili malce razočarani nad stopnjo hrupa, ki ga sistem proizvaja. Je sicer tišji od predhodnih modelov oziroma od večine drugih PC-jev teh dimenzij, a smo resnično pričakovali več. Majhen ventilator na procesorju se namreč vrti pri kar 5.500 obratih v minuti. Res je, da takšno hitrost doseže le pri največjih obremenitvah, a tudi pri običajnem delu dosega svojih (slišnih) 3.000 obratov v minuti. Je pa res, da procesor deluje pri manj kot 60 °C, kar je praktično arktična temperatura za vroče P4 Prescotte.

Napajalnik	275 Vatov
Razširitve	1x PCI Express 16x, 1x PCI
Vrata	4x USB, 3x FireWire, 3x S/PDIF, paralelna, serijska, LAN, VGA
Interni konektorji	3x moleks, disketnik
Nabor	Intel 915G
Podpora za procesor in pomnilnik	LGA775, DDR1

81% **PCF pravi...** "Dostojna alternativa, a se nam zdi, da bi lahko bil tišji."



ATI Theatrix 550 Pro

Cena 19.540 SIT **Proizvajalec** Sapphire **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

OK, priznamo, da smo pristranski, ko je govora o ATI-jevih TV karticah, a imamo dobre razloge za to. Čipi, ki so vgrajeni na ATI-jeve izdelke, so kvalitativno korak pred veliko večino. To je dejstvo. Dejstvo pa je tudi, da se ATI doslej ni kaj potrudil z gonilniki. Zato so se nam veselo zasvetile oči, ko smo na test dobili TV kartico Theatrix 550 Pro, a smo jo na račun slabih izkušenj z gonilniki namestili z nekoliko težkim srcem. In potem je padlo kamenje z naših src naravnost na Gregorjevo nogo.

A nas tuje težave ne zadevajo – bolj nas je zanimala kvaliteta same kartice. In na tem mestu lahko povemo, da gre za enega daleč najboljših izdelkov na trgu. Sploh. Pika. Sicer smo se morali malce pozabavati s priloženo programsko opremo, a je zadeva po nekaj sočnih kletvicah začela delovati. Strojno kodiranje videa MPEG-2, avdio dekodiranje do 48kHz, 2-kanalno kodiranje zvoka Dolby Digital, programirljivi filtri, fantastičen daljinski krmilnik... Slika je odlična, težav z iskanjem kanalov ni, preklapljanje poteka tekoče, zajem prav tako, radijski sprejemnik deluje perfektno. Poglejte še enkrat na ceno, pomislite, da gre za božjastno dobro TV kartico in ne sprašujte, čemu takšna ocena.

90% **PCF pravi...** "Najboljša analogna TV kartica ta hip, le programje ga občasno malce biksa."

SUPER CENE

RICOH
Image Communication

Ricoh Caplio RZ1

45.900,-

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f. 5.65 – 16.95mm
F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Čas. neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

Priloženi barvni pokrovčki

Ricoh Caplio R1

64.900,-

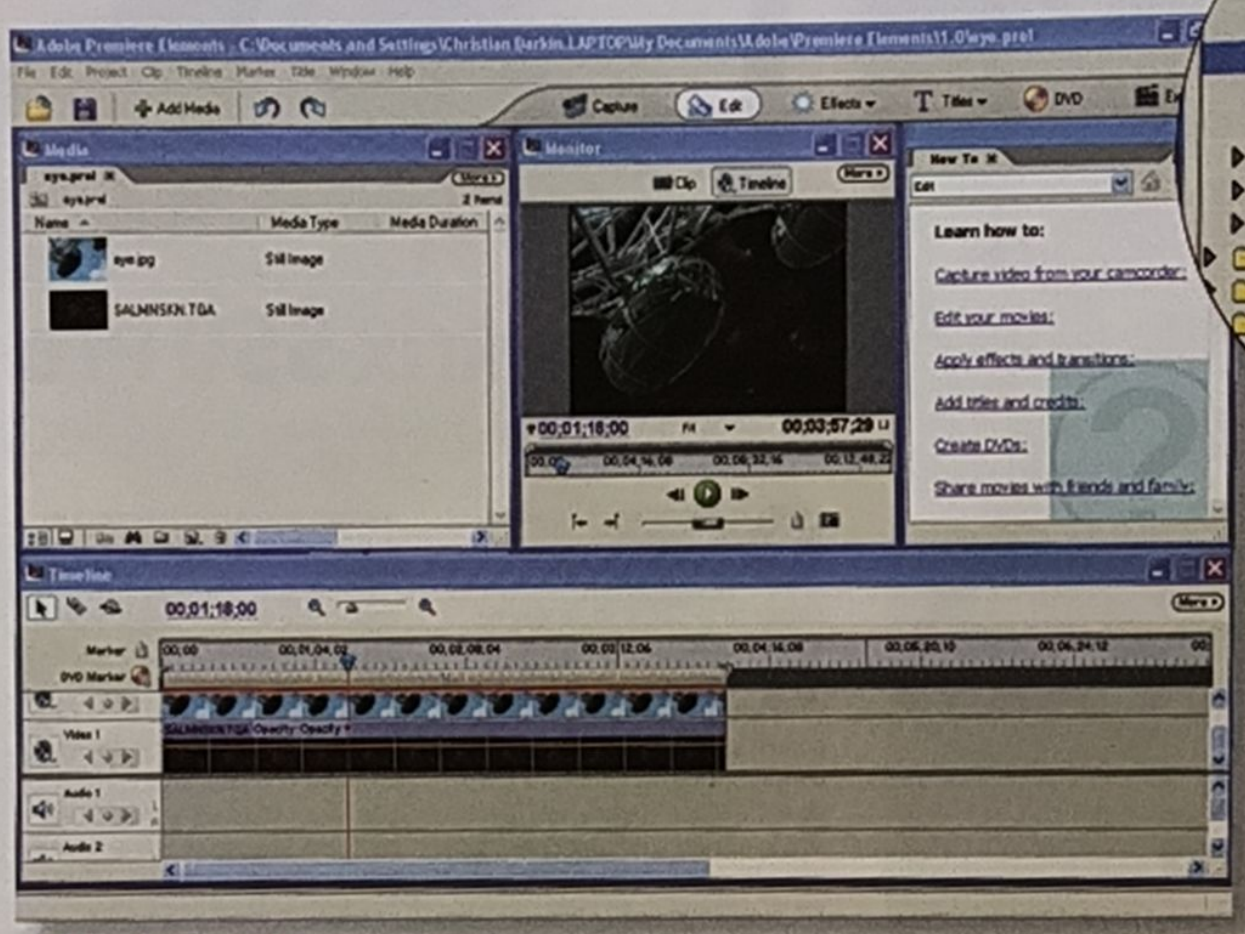
5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f. 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, 1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod

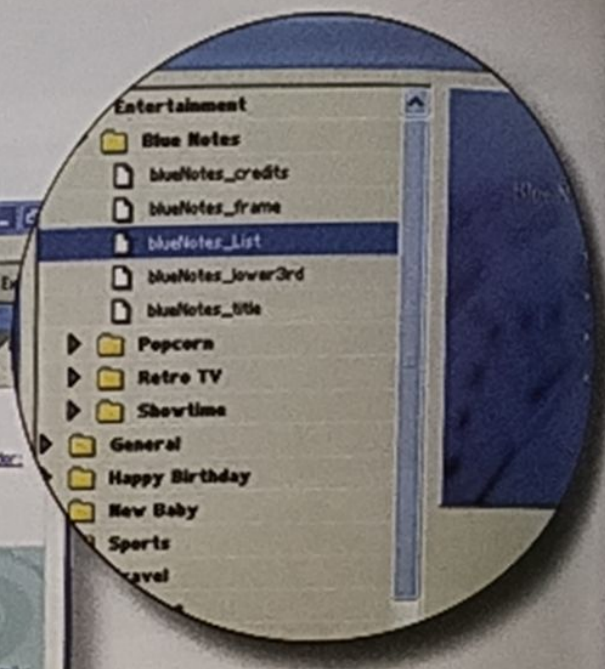
Ricoh Caplio GX

89.900,-

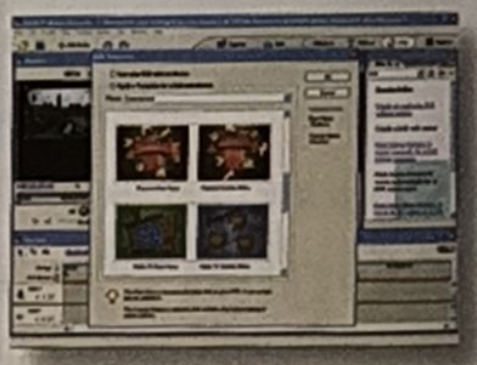
5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža, USB povezava
AV izhod, 6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije
(Li-Ion 3.400 fotografij)

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Megahit, trgovine Spar, Teal, PowerPlus, Tech Trade, Leclerc, eTrgovina: www.pcplus.si





Vmesnik s čarovniki je prijazen in logičen



FILMSKI MOJSTER

Adobe Premiere Elements

"Cenejša" različica Adobovega uspešnega programskega paketa za obdelavo videa je tukaj. Ali se lahko kosa z velikim bratom?

Cena 23.600 SIT **Založnik** Adobe **Na spletu** www.adobe.com

Na račun izjemnega uspeha

Photoshop Elements – cenejše različice grafičnega urejevalnika, ki je postal industrijski standard, so se fantje pri Adobu odločili, da bodo predstavili še *Premiere Elements*, cenejšo različico profesionalnega programa *Premiere*. Predvidljivo. *Premiere Elements* vključuje veliko funkcij profesionalne različice, a je prišel na trg, na katerem je že precejšnja gneča, saj je na voljo ogromno odličnih in poceni urejevalnikov videa, ki so uporabnikom že dobro znani. Tako mora program izpolniti kar težko nalogo.

Nevarnost, ki preži na cenejše različice, je ta, da morajo avtorji, da bi upravičili nižjo ceno, odstraniti toliko funkcij, da je na koncu program uporaben približno toliko kot plastični sladoled. Medtem ko profesionalni paketi stalno poskušajo biti več, kot dejansko so, omejene različice poskušajo ravno obratno.

Adobe je s *Premiere Elements* naredil hraber korak, saj je izdal paket, ki ne vsebuje le najboljših funkcij *Premiera Pro*, temveč ima celo dodatno pisano paleto prednastavljenih in poenostavljenih možnosti, zaradi katerih je ta kompleksen paket primeren širši skupini uporabnikov. Vmesnik sicer še vedno deluje nekoliko prepolno, v primerjavi s paketi, kot je *Pinnacle Studio*, a je z okni s časovno premico in učinki izjemno enostavno delati, vse pa se odvija v realnem času (seveda, kolikor zmore vaš PC).

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Pinnacle Studio Plus 9**
www.pinnaclesys.com
>> **Ulead Video Studio**
www.ulead.co.uk
>> **Roxio Videowave 7**
www.roxio.co.uk

"Vključuje najboljše možnosti različice Pro in še nekaj novih"

Vredno ogleda PCFormat

IZGUBLJENO IN NAJDENO

Premiere Elements pa vseeno pogreša nekatere funkcije, ki jih ponuja polna različica. Več časovnih premic, ki jih pozna *Premiere Pro*, tukaj ni. Avdio filtrov je znatno manj, med pogrešanimi je tudi grafični izenačevalnik (kar je škoda, ker je z njim mogoče znatno izboljšati zvok v domačih filmih), manjka pa tudi mešalna miza. Škoda.

Orodja za popravljanje barv pa so vsa, zato lahko enostavno izboljšate slabe posnetke, omogočeno pa je tudi animiranje videa. Na voljo sta celo kromatsko popravljanje in maskiranje, tako da se lahko poigrate z modrim zaslonom. To je nekaj, kar tekmeci komaj začenjajo dodajati v svoje izdelke. Žal pa program nima podpore za visoko-definicijski video, bolj prefinjena orodja za delo s časovno premico pa so oklešćena, kar pa ni ravno velika omejitev.

Ko so odstranili nekaj profesionalnih orodij, pa so pri Adobu dodali nova orodja in prednastavitve, s katerimi je delo precej olajšano. Najbolj očitna razlika je meni v zgornjem desnem kotu zaslona, preko katerega lahko vmesnik v trenutku pripravite na zajem, urejanje, učinke, naslavljanje, DVD ali izvoz. filmčka

Naslavljanje je profesionalno in enostavno izvedljivo, ponuja pa celo vrsto vnaprej pripravljenih naslovnih zaslonov za dogodke, kot so rojstni dnevi, poroke in počitnice. Obstaja celo "romantični" naslovni zaslon, ki je (razen če niso pri Adobu prepričani, da ljudje strašno radi sneman večerje ob svečah) očitno namenjen domačim pornografskim posnetkom. He, he.

DVD je dobrodošel, saj ponuja možnost ustvarjanja menijev iz same časovne premice z le nekaj kliki. Seveda so na voljo prednastavljene možnosti in ozadja, ki pa jih žal, razen spreminjanja besedila, ni mogoče kaj prida prirejati, pa še lastnih ni mogoče ustvariti. Zato so pa ponujene dodatne funkcije za DVD in naslavljanje.

Premiere Elements je program, ki se ga je teže navaditi kot na primer *Pinnacle Studio* ali Uleadovega *Video Studio*. Zajem, urejanje, učinki in izvoz so bolj kompliciran. Zato pa vsekakor vodi po številu funkcij im možnosti, tako da ga novi uporabniki ne bodo hitro prerasli. Trdimo lahko celo, da je *Premiere Elements* skoraj tako dober kot različica *Pro*, saj vključuje praktično vsa orodja in možnosti.

Min 1GHz, 256Mb RAM, Windows XP Service Pack 1

Opt Vrata FireWire, kamkorder DV

85% **PCF pravi...** "Masiven nabor funkcij in odlična orodja, je pa precej kompleksen."

ZAPISOVALNI PAKET

Nero 6 Reloaded

Nerova izjemna orodja za zapisovanje diskov so še vedno glavni adut tega paketa

Cena ok. 15.000 SIT **Založnik** Nero **Na spletu** www.nero.com

Nekdo bi fantom pri Neru moral povedati, da je bil *The Matrix* odličen film, ki je prevetril ZF, a so bila nadaljevanja precej uborna. Zato poimenovanje nove različice z *Nero 6 Reloaded* ni bila ravno najboljša ideja. Tako kot *Matrix Reloaded*, je tudi ta paket za zapisovanje CD-jev in DVD-jev zdaj večji, bolj napihnjen in ima prav nepričakovane dodatke. Na srečo je podobnosti s filmom tukaj konec, saj je na srečo tudi boljši od predhodnika. In če ste že lastnik *Nera 6*, lahko nadgradnjo snamete brezplačno in svoj *Nero 6* spremenite v popoln, čeprav osnoven center za ustvarjanje medijskih diskov.

Nero Burning ROM še vedno predstavlja srce te programske pošasti in je še vedno eno najboljših orodij za zapisovanje medijev. Dodatki pa so razdeljeni v dva tabora: na eni strani so orodja za pripravo medijev, na drugi strani pa orodja za olajšano zapisovanje CD-jev, DVD-jev, podatkov, avdia in videa. Vse skupaj drži Nero Smart Start, čarovnik, s katerim hitro dostopate do potrebnih orodij. Lastniki starejših različic že poznajo Nero Express, čarovnika za zapisovanje podatkovnih in avdio diskov, ki omogoča zapisovanje brez naprednih oken. V *Reloaded* je vključen tudi NeroVision Express 3, ki je skoraj identična aplikacija, ki omogoča zapisovanje video CD-jev in Mini DVD-jev. Tema delate družbo še Showtime 2, program za predvajanje DVD-jev in drugih digitalnih medijskih datotek, in Nero Media Player za avdio datoteke, ter programček MediaHome.

MediaHome je namizni medijski strežnik, ki omogoča kodiranje videa in avdia v stisnjeno obliko, da je datoteke mogoče pošiljati drugim napravam. V teoriji ga je mogoče uporabljati za predvajanje digitalnih medijskih datotek kjerkoli po hiši, če imate seveda zato primerno opremo.

Čisto nov del opreme pa je parček aplikacij za katalogizacijo in urejanje digitalnih slik, in sicer Photosnap in Photosnap Viewer. Z njima lahko obrezujete slike, odstranite rdeče oči ali popravite barvno ravnovesje, a so te možnosti že tako ali tako na voljo v Microsoftovem *Paintu* ali v brezplačni *Picasi*. V paketu je tudi orodje za urejanje avdio datotek Wave Editor in odlični SoundTrax, orodje za večstezno mešanje. V NeroVision Express so tudi enostavna orodja za obdelavo videa in aplikacija Recode, ki omogoča pretvorbo DVD-videa v digitalne formate in obratno. In potem je tukaj še Nero Toolkit, komplet orodij za merjenje zmogljivosti.

Pri vsaki tako obsežni zbirki programov je vedno nekaj odličnih in nekaj nesmiselnih komponent. *Nero 6 Reloaded* ni izjema, ponuja pa osnovna orodja, ki so ena najboljših na trgu. Nova različica je torej dostojen naslednik serije in še vedno predstavlja najboljše orodje za zapisovanje medijev in manipulacijo z medijskimi datotekami.

Min 500MHz, 64Mb RAM, 548Mb HD

Opt 1.6GHz, 128Mb RAM

78% **PCF pravi...** "Orodja za zapisovanje in kodiranje so praktično najboljša, je pa urejanje bolj uborno."

POSPEŠITE PC

BoostXP

Cena 6.880 SIT **Založnik** Allume Systems **Na spletu** www.allume.com

Programov za pospeševanje računalnika lahko dobite pet za jurja, in če smo čisto iskreni, je tudi to pogosto preveč. Večinoma znajo le počistiti medpomnilnik ali prirediti neke nastavitve v Windows, ki so tako nepomembne, da se pri Microsoftu sploh ne spomnijo več, da so jih vključili. Vaš računalnik so torej sposobni ozdraviti točno do take mere, kot sirup, na katerem na veliko piše "Blažev žegen".

Na srečo pa se *BoostXP* pri tem obnese precej bolje. Njegova orodja so razdeljena v več kategorij, od možnosti čiščenja do upravljanja. Sicer izgledajo nekoliko špartansko, ker funkcij res ni pretirano veliko (največ tri), a vsaka ponuja kar nekaj dodatnih možnosti. Vse funkcije so lepo razložene in nismo zasledili nobene, ki bi sesula računalnik.

Najlepše pri *BoostXP* pa je, da ne žali uporabnikove inteligence z nepotrebnimi in neuporabnimi "izboljšavami" in ne vas ne zasuje s tehničnim izrazjem, ki v končni fazi ne pomeni nič dobrega (ali preprosto nič). V bistvu lahko s tem programčkom izvedete hitro pomladansko čistko PC-ja, saj je možnost, da bi šlo kaj narobe, skoraj nična.

Min Pentium, Windows 98 ali novejši

Opt Ne veliko – izboljšati zna katerokoli staro škatlo

78% **PCF pravi...** "Odlična zbirka orodij za prepotrebno čiščenje in pospeševanje PC-ja."

DOL Z VIRUSI

Izbor uredništva PCFormat

Bitdefender 8 Professional Plus

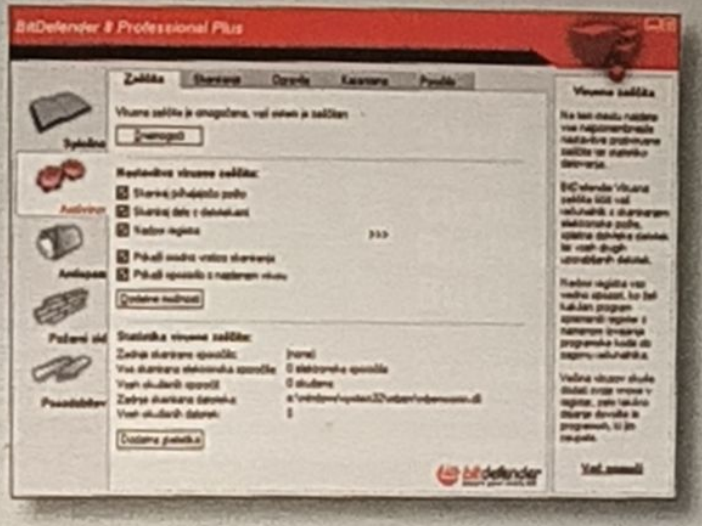
Cena 10.750 SIT **Založnik** Softwin **Testiranje omogočil** Parametica, 01 563 37 66

V zadnjem letu so virusi dobesedno ponoreli. Z vedno večjo razširjenostjo širokopasovnih pipic do spleta je število virusnih obolenj podatkov in črvov med e-pošto naravnost eksplodiralo. Podjetja, ki se ukvarjajo z bojem proti zalegi te vrste, morajo znati držati korak s sovražnikom in le redko komu to uspeva tako dobro kot podjetju Softwin s programom *Bitdefender*. Osma različica se še vedno lahko pohvali z vsemi lastnostmi, ki so jo spravile na vrh programov za boj proti virusom. *Bitdefender 8* je v prvi vrsti izjemno učinkovit, saj je za konkurenčnimi programi skoraj vedno našel še kakšno okuženo datoteko, ki jo je prvi spregledal.

Marsikomu pa bo zelo pomembno tudi to, da je *Bitdefender* tih. Ko ga namestite, bo sedel v spodnji desni kot in jedel mrčes, ne da bi vas pretirano nadlegoval z lepljenjem sporočil na zaslon, ravno ko zmagujete v *Counter-Striku*.

Različica *Pro* se odslej bori tudi proti spamu, postavlja požarni zid in govori slovensko.

90% **PCF pravi...** "Odlično opravlja svoje poslanstvo. Pa še simpatičen je."



VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-82
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

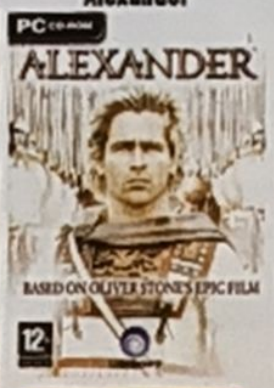
Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

Prince of Persia 2 HIT!

Igra Princ of Persia: Warrior Within nam znova prinaša obilico akcije, pustolovščine ter mnogo ostalega, kar smo vajeni iz prejšnjih nadaljevanj. Zgodba se prične nekaj let zatem, ko se Princ utrujen iz zmagovalnege pohoda, kateremu smo bili priča tudi mi - Princ Of Persia: Sand of Time, vrne domov v mesto Babilon.Vendar zaluženega počitka mu ni bilo dano uživati, saj ga kmalu zatem, ko pride domov, pričnо preganjati nadnaravna bitja. Njihov cilj je samo eden in sicer uničiti Princa. V borbi za življenje se mora Princ spretno izmikati zasledovalcem ter iskati pomoč pri starih mitih, kjer je odgovor kako uničiti nesmrtno inkrnacijo sovražnika z imenom Fate, sicer bolj znanim Dahak.

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Alexander



Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Half-Life 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

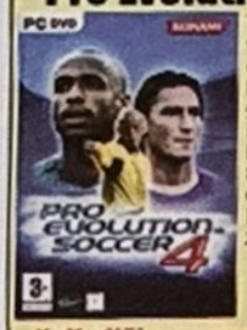
Everquest 2

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Full Spectrum Warrior

Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Pro Evolution Soccer 4



Tretji del fantastične Konamijeve serije je veliko računalniških revij opisali kot ultimativno nogometno izkušnjo na računalniku. Izjemna grafika, vodljivost igralcev, vpliv na igro in statistike so omogočale neponovljelve igralske izkušnje. Sedaj je pred nami četrti del, ki obljublja še dodatne izboljšave. Igra, ki ne sme manjkati v nobeni zbirki nogometnih navdušencev.

Najboljši nogomet!

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Need For Speed 2: Underground

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Pacific Fighters

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Sims 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Worms Forts: Undersiege

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Myst IV: Revelation

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena:
25.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta

Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena:
11.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti, Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger.

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. Cena: 3.990 SIT

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Meč v roke!

So meseci, ki so, in so meseci, ki niso. Ta mesec se je že nevarno nagibal k temu, da ne bi bil, na koncu pa se je odločil, da kar bo. Poln naslovov, zaradi katerih bodo ljudem v tem mrazu visele ledene sveče iz ust, namreč. Urednik je že skoraj pokleknil pod mečem Aleksandra Velikega in mu izročil krono tega meseca, ko je Sandija po rami potrepljal dotični gospod Riddick, mu naredil škrge iz podplatov in ga naučil dihati skoznje. Obrnite na stran 66 in takoj se vam bo povrnilo zaupanje v igre po filmskih licencah.

A na koncu niti *Chronicles of Riddick* ni bila glavna igra meseca. Najprej je v daljavi nekaj zarohnelo, čez ravnino je potegnil hladen piš, ki še nikoli ni prinesel dobre novice. Nato pa se je razprlo nebo in skoraj istočasno sta se na tla spustili dve silni vojski. Prva iz dežele *Everquest II*, druga pa iz *World of Warcraft*. Obetal se je epski spopad, kakršnega ne bi spravil skupaj niti Peter Jackson pod sponzorstvom Billa Gatesa. Jekleni meči so udarjali ob ščite in bobnelo je, kot da se hoče zemlja razlomiti na dvoje. Boj je bil kratek, a srdit, že po eni uri pa ni bilo več nobenega dvoma, kdo je absolutni zmagovalec in novi general major žanra z najdaljšo kratico, MMORPG.

Obrnite sedem strani naprej in izvedeli boste, kdo, zakaj in za koliko. Se mogoče ne strinjate z našo odločitvijo? Povejte nam, kar nam gre, na **pisma@pcformatslo.net**.

World of Warcraft

Čakali smo jo tako dolgo, da smo že skoraj obupali, nato pa...
Stran 58

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ko je prejšnji mesec rekel, da ne bo imel časa za igre, ga nismo jemali resno. No, zdaj pa imamo, ko ga nimamo.

ALJOŠA HANCMAN
Ko je uvidel, da ni tako zelo zabavno biti Aleksander Veliki, se je odločil, da bo raje še naprej Urednik Veliki.

TOMAŽ KOTNIK
Prve bojne vrste na fronti igre *World of Warcraft* je mesto, kjer ga boste v naslednjih nekaj tednih najlaže našli.

JELENA VARDA
Tolikokrat je rekla, da ne igra *Chronicles of Riddick* zaradi mišic Vina Diesla, da smo ji na koncu nehali verjeti.

MATEJ SLANIČ
Kot vsak mesec je tudi ta spisal največ opisov iger. Kot vsak mesec smo jih tudi ta zbrali v rubriki Mimogrede.

BARBARA BANOVIČ
World of Warcraft ali *Everquest II*? *Warcraft* ali *Everquest*? *Warcraft*? *Everquest*? *Warcraft*? *Everquest*? Eh, pa nič.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Negralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in potegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

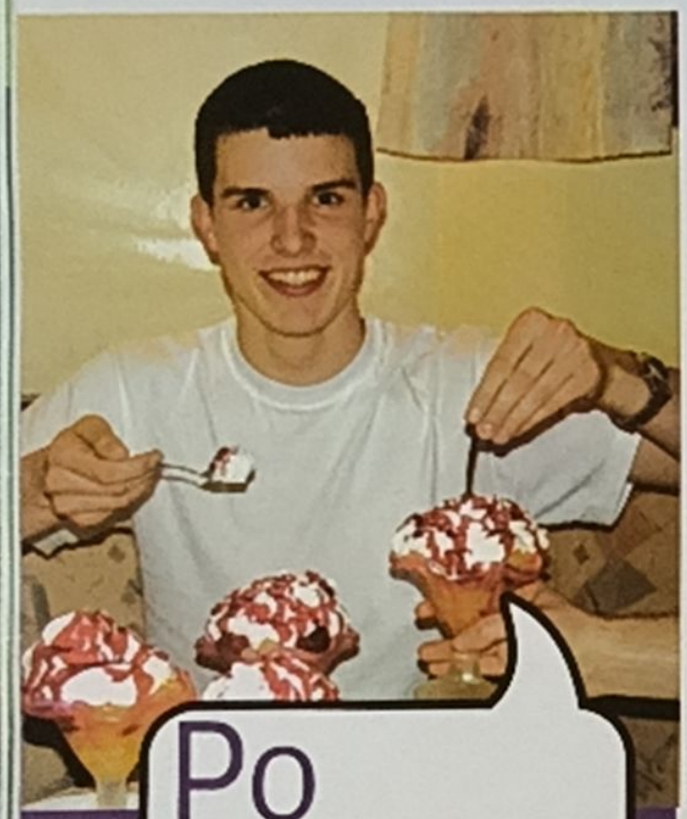
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.52 **Sladke igre**
str.54 **Lestvice**
str.55 **S.T.A.L.K.E.R.**
str.56 **Doom 3: Ressurection of Evil**
str.56 **Dungeon Siege II**
str.58 **World of Warcraft**
str.60 **Everquest 2**
str.61 **Madden NFL 2005**
str.61 **Nexus: The Jupiter Incident**
str.62 **Pool Shark 2**
str.62 **FlatOut**
str.63 **Alexander**
str.64 **Zoo Tycoon 2**
str.65 **Scrapland**
str.66 **Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay**
str.68 **Kratki opisi**
str.69 **Plemenska scena**



Po nakupih

IN TO V VELIKEM STILU...

Ameriški zabavni gigant EA zna vleči prave poteze – vse od reklamnih akcij, izbire naslovov, ki pritegnejo mase, in navsezadnje: kupi vsakogar, ki bi mu utegnil odžirati del hlebca. Zdaj se je na vrhu njegove liste želja znašel Ubi Soft – dom iger, kot so *Rayman*, *Prince of Persia*, *Splinter Cell*, *Beyond Good and Evil*, naslovi Toma Clancyja...

Na žalost ob tokratnem nakupu nimamo razloga za odpiranje cenenega šampanjca, ki je ostal od silvestrovega. Saj ne, da bi si Ubi Soft zaslužil svetniški sij in mesto med dobrimi samaritani, EA pa hudičeve vile in usnjen bič – za naše ne ravno rožnato počutje obstaja nekaj dejstev. Kot prvo, EA ni ravno znan po prepuščanju svobode novo pridobljenim studiem in rad diktira politiko, ki je povsem v nasprotju s poprejšnjimi vrednotami ustvarjalcev: ni treba delati kakovostnih iger, treba je delati naslove, ki se bodo prodajali. Ravno tako ni skrivnost, da mnogo bolj kot Francozi, ustvarja razlike med igralnimi konzolami ter PC-ji, ki so jim obstransko kljuse, za katerega se še odločajo, ali bi mu pognali strel usmiljenosti v glavo ali ne. Kdorkoli meni, da "zgolj" 20% delež Ubi Softa, ki ga je EA pridobil, še ne pomeni vzroka za preplah, je silno naivno dete: če za EA kaj velja, potem velja to, da ne dela pasivnih naložb. K tej izjavi kot podporno dejstvo služi informacija, da je šlo za nasilni prevzem omenjenega deleža: za potezo uprava torej ni izvedela, dokler ni bilo že prepozno, pri čemer EA svojih dejanj še do danes ni utemeljil. Ubi Softa si, nasprotovanju drugih delničarjev navkljub, želi. In to celega.

Kot kaže, pa bo šlo tokrat za merjenje različnih moči: Ubi Softu naj bi tako v bran stopil Vivendi Universal, z nakupi delnic hitijo tudi originalni ustanovitelji podjetja in kar je najzanimivejše: interese za obstanek Ubi Softa v taki obliki kot je, je pokazala celo francoska vlada. Vsekakor zgodba, ki je vredna vaše nadaljnje pozornosti...

Tomaževe sladke igre

Novice, sladke kot sadne kupe.
100% brez grenila in umetnih barvil.

Za vse nepoznavalce: tole ne pomeni nič dobrega.

Indijanci. Preden so spoznali ognjeno palico.

Act of War

Datum izida Pomlad 2005
Založnik Atari
Razvijalec Eugen Systems
Na spletu www.atari.com

Osnovna poanta te nadvse realistične realnočasovne strategije je preprosta: ste na čelu visoko usposobljene protiteroristične ameriške vojaške čete. Z njo boste skozi 20 stopenj obiskali lokacije po vsem svetu, od Kolumbije, preko Egipta, do Londona. Naloge vključujejo reševanje visečega mostu Golden Gate, lovljenje in aretacije mož z vrha hierarhije v terorističnih gibanjih ter celo varovanje ameriškega predsednika na njegovem poslovnem obisku. Khm, imamo nek čuden občutek, da bo tu marsikateri igralec izgubil. Namerno.
Vse enote v igri so natančno poustvarjene replike pravih vojakov in vozil – pričakujemo lahko helikopterje Apache in tanke Abrams, dvomimo pa, da bodo posamezni vojaki svoje ujetnike privezali na povodce ter jih silili, naj se obnašajo kot kužki. Skratka izgleda kot s stereotipi in Bushevimi idejami napihana zadevščina, toda vseeno gre za eno prvih iger, ki si drzne vključiti sodobna dogajanja.

Age of Empires III: Dawn of a New Age

Datum izida Zima
Založnik Microsoft
Razvijalec Ensemble Studios
Na spletu www.ensembles-tudios.com.

Še prejšnji mesec smo na pol ugibali, ali bo *Age of Empires* vendarle dobil novo poglavje, tokrat pa že lahko posredujemo uradno napoved: prihaja *Down of a New Age*. Na krilih dobrega imena *AOE* iz preteklosti Ensemble Studios napoveduje, da bodo naredili "štalo" znotraj zvrsti realnočasovnih strategij. Pravzaprav bi bilo naivno pričakovati, da to pomeni kakšne povsem nove prijeme, ko pa vsi vemo, kaj nas čaka: neverjetno dodelana in grafično skrajno impresivna strateška klasika. Skratka nekaj takega, kar je prinesel *Warcraft III*. Kakorkoli že, *Down of a New Age* zgodovinsko gledano nadaljuje, kjer je *Age of Kings* končala. Zasmrdelo bo po smodniku in na bojno polje bodo stopile evropske velesile, ki imajo precej nerešenih medsebojnih računov, zlasti pa polne roke dela s koloniziranjem Novega sveta. Muškete, konjenica, velike ladje s topovi... to bodo glavni igralci tokratne predstave. Aha, in seveda še ameriški domorodci, Indijanci, ki se bodo pogumno, a po zgodovinskih knjigah sodeč, neuspešno zoperstavljali pohlepnim zavojevalcem. Nove enote, novo zgodovinsko obdobje, nova kampanja, nove malenkosti kot je princip "domačega mesta" ter stara dobra igralnost: tole bi moralo biti odlično!

The Sims 2 University

Datum izida 2005
Založnik EA
Razvijalec Maxis
Na spletu www.eagames.co.uk/thesims

The Sims 2 Študentje se morajo naučiti obmetavanja z blazinami. Vsaj za prvega izmed dodatkov za huronsko uspešne *The Sims 2*, lahko trdimo, da bo nekaj več kot samo zbirka

novih predmetov. Igri doda življenjsko fazo "mlad odrasli" – po domače: "požrešni mozoljavec". Mladina, ki jo nadzirate, se lahko odloči za enega izmed 11 študijev na lokalni univerzi, kar odpre štiri nove možne poklicne poti v nadaljnjem življenju. Študentska naselja bodo vsebovala domove (navijamo za mešane), kavarne, igralnice biljarda, študijske sobe, klubske zadevščine, zabave in vso ostalo ameriško kramo, ki je Johna Belushija naredila tako slavnega. Moralo bi biti zabavno in če bodo vključene res vse lastnosti, ki jih obljubljajo, celo vredno tistega denarja. Le koliko časa jim bo uspelo tako raven vzdrževati tokrat?

Stargate SG-1: The Alliance

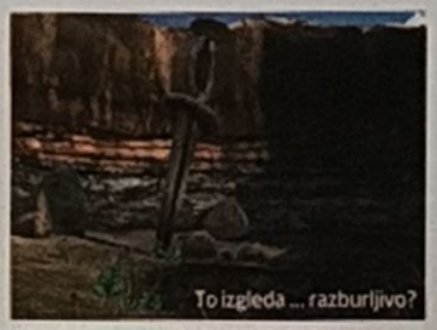
Datum izida Zima
Založnik JoWood
Razvijalec Perception
Na spletu www.ensembles-tudios.com

Če ločite med Goauldi in Tokra, če veste, da jaffa niso samo prekleto dobri piškoti in da grimas polni Richard D. Anderson ni igral le MacGyverja, ampak tudi še bolj frajerskega Jacka O'Neala, je ta napoved za vas verjetno mana z nebes. Za vse ostale samo nesramno skop povzetek: med raziskovanjem piramid, ki so, mimogrede, pristajališča za vesoljske ladje, ljudje najdejo ogromna okrogla vrata. Izkaže se, da gre za neverjetno napredno vesoljsko tehnologijo, ki omogoča potovanje na skrajno oddaljene, a naseljene planete, polne različnih ras. In še začimba: vse to se odvija v našem času, le da gre za skrbno varovan tajni projekt ameriške vojske. Podobno zaščiteni so tudi vsi podatki o nastajajoči igri, ki naj bi po besedah (malo znanih) avstralskih razvijalcev, predvsem zaradi tesnega sodelovanja z distributerjem ene najbolj priljubljenih serij, odlično povzela duh s TV zaslonov. Pričakovati je mnogo strelskih vložkov, a tudi kar nekaj pustolovskega duha ter ubijalskih dialogov med štirimi člani ekipe SG-1. Ljubitelji serije se lahko le še tresemo od pričakovanja in polagamo darove bogovom iger, da Avstralci zadeve ne bodo zamočili. Ker res sovražimo dostavljati mrtve kenguruje pred hiše odgovornih...

BREZ OVINKARJENJA

"NI NIKAKRŠNEGA HUD-A. VSE KAR BO VPLIVALO NA JACKA, BO IGRALEC OBČUTIL SKOZI SPREMENJENO INTERAKCIJO S SVETOM. ČE SI BO ZLOMIL NOGO, SE BO POGLED ZAMEGLIL OB VSAKEM DRUGEM KORAKU." DENNIS CHENG IZ BETHESDE O INOVATIVNI IGRI CALL OF CTHULU.

Rand Miller, eden izmed ključnih razvijalcev serije Myst.



To izgleda ... razburljivo?

Zbogom Myst

Bila si ... drugačna.

Myst – serija ekstremov: ali si jo ljubil ali sovražil. Vmesne poti ni bilo. Čeprav si(m)jo ocenjevalci več kot enkrat pogledali postrani in nikoli ravno padali v nezavest zaradi njenih čarov, si jo pridobila eno najbolj stabilnih občinstev, ki ji je zagotavljalo obstanek vse do petega dela. Sedaj pa so se pri Ubi Softu odločili, da napišejo zadnje poglavje, *End of Ages*. Po besedah avtorjev bo šlo za najbolj razburljiv (zanimiv pridevnik za serijo Myst) del doslej, ki bo razkril še zadnje skrivnosti ter vendarle potešil radovednost igralcev. Imeli boste "privilegij, izziv in priložnost, da rešite kraljestvo D'ni." Močne besede, ki nakazujejo da je nekje spet ljudstvo, ki je tisoče let prav lepo uspevalo, nakar ga je prizadela katastrofa. Sovražimo, ko se to zgodi.

Kakopak bo *End of Ages* grafično še bolj "okrancljan", ter zmes novega (poleg videza še posodobljen vmesnik) in starega: osredotočenost na kompleksno raziskovanje, s katerim je serija tako zaslovela. Milijonom navideznih pustolovcev zna njen izid konec letošnje jeseni pomeniti najpomembnejši igričarski dogodek 2005, celo ostali ozaveščeni igralci pa bodo verjetno čutili kančekspoštovanja ob poslednjem dejanju *Mysta*. No, pa so se začele oči rositi še nam – pa serije sploh nimamo tako radi.
http://myst5.ubi.com/uk/

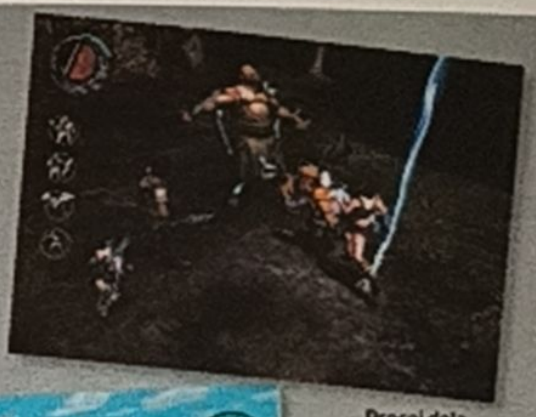
Kaj je še novega?

Ali vam res nikoli ni dovolj?

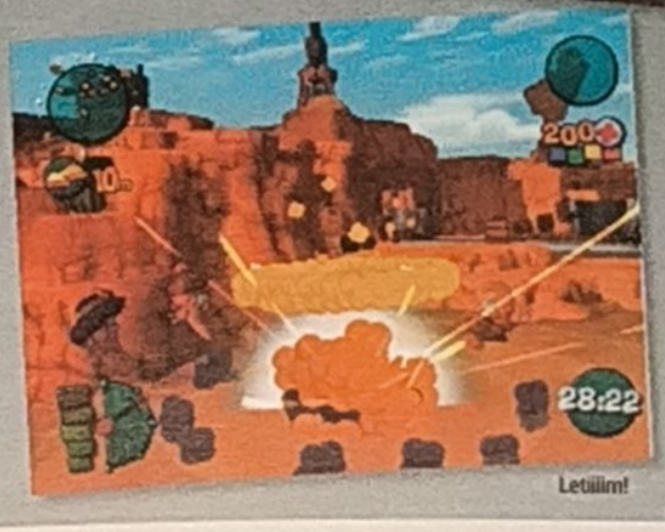
Naj najprej omenimo, da duše v igričarski industriji vendarle še niso povsem prodane hudiču, kot bi včasih radi poročali množični mediji. Največja podjetja v tej branži so se odzvala na katastrofo v Aziji, posebno (pozitivno) pa je izstopal EA, ki je v te namene daroval kar 250.000$ ter primaknil še štirikratni znesek vsakega pologa svojih zaposlenih za žrtve cunamija.
In seveda je EA spet vlekel velike poteze na poslovnem področju: trenutno kupuje Digital Illusions (avtorji *Battlefielda*), Ubi Soft, na novo pa si je pridobil še licenco ESPN, ki jo je izpeljal izpod nosu dosedanjih upravičencev, Sege in Take Two (ta dva sicer nista razvijala različic za PC). S tem je konkurenci morda zadal usodni udarec, saj je šlo za očiten razpoznavni znak, ki bo sedaj verjetno marsikakšnega nepoučenega potrošnika pripeljal v EA-jev brlog, ki ne ponuja višje, morda celo ne enakovredne kvalitete. Je pa zato dražji. Čudovito.
Prav tako je ravno EA predočil eno bolj odtrganih idej: *Simse* bodo poslali na TV. Šlo bo za risani šov, v katerem bodo gledalci z glasovanjem določali akcije barvitih "junakov". Naš komentar: Bog, usmili se nas.

Nekoliko bolj vsakdanja, a vseeno razveseljiva novica prihaja iz Ubi Softa: odločili so se, da bodo v Evropi založniki za smešno akcijsko RPG *Bard's Tale*, ki ima za glavnega junaka glasbenika, ki nikakor noče biti junak. Njegova usoda je po propadu Acclaima tako le našla srečen zaključek.
Potem imamo tu še kolobarnike, ki so se znašli v resnih težavah. S svojimi boji so bili sprva srčkani, smešni, potem nekajkrat neposrečeni in na koncu že prav presneto nadležni. Gliste kot gliste. Toda Team 17 nad njimi še ni obupal in trdi, da jih bodo z nadaljevanjem poimenovanim Mayhem vrnili na pota stare slave. Opustili so razne strateške prijeme in skušajo čim bolje poustvariti dinamiko prvih delov, dodali pa so nove lastnosti kot je izdelava lastnega orožja. Kaj vse je mogoče narediti iz krave, bo jasno konec leta.

Za zaključek pa še malo špekulacije: Crytek je nedolgo tega predstavil Cry-Engine nove generacije. In ali si lahko predstavljate boljši prikaz moči v praksi, kot je uporaba v *Far Cry 2*?



Precej dela za enega glasbenika.



Letiiiim!

Najbolj pričakovane

Pomislite, vse, ki so napisane tu, boste nekoč lahko igrali...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
KOTOR 2	februar?	LucasArts	PCF 28	Igranje vlog
Brothers in Arms	marec	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
DRIV3R	marec	Atari	PCF 29	Dirkalna
The Bard's Tale	marec	Atari	PCF 33	Igranje vlog
S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl	marec	THQ	PCF 36	Prvoosebna strelska
Battlefield 2	marec	EA	PCF 29	Večigralska strelska
Splinter Cell: Chaos Theory	april	Ubi Soft	PCF 33	Skrivalna akcijska
Stronghold 2	april	Take Two	PCF 34	Strategija
Hitman: Blood Money	april	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
Dungeon Siege II	pomlad	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
Doom 3: RoE	pomlad	Activision	PCF 36	Prvoosebna strelska
The Matrix Online	maj	Sega	PCF 33	MMORPG
Black & White 2	junij	EA	PCF 33	Simulacija božje roke
Pariah	bo objavljeno	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
Gothic 3	2006	JoWooD	PCF 32	Igranje vlog

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

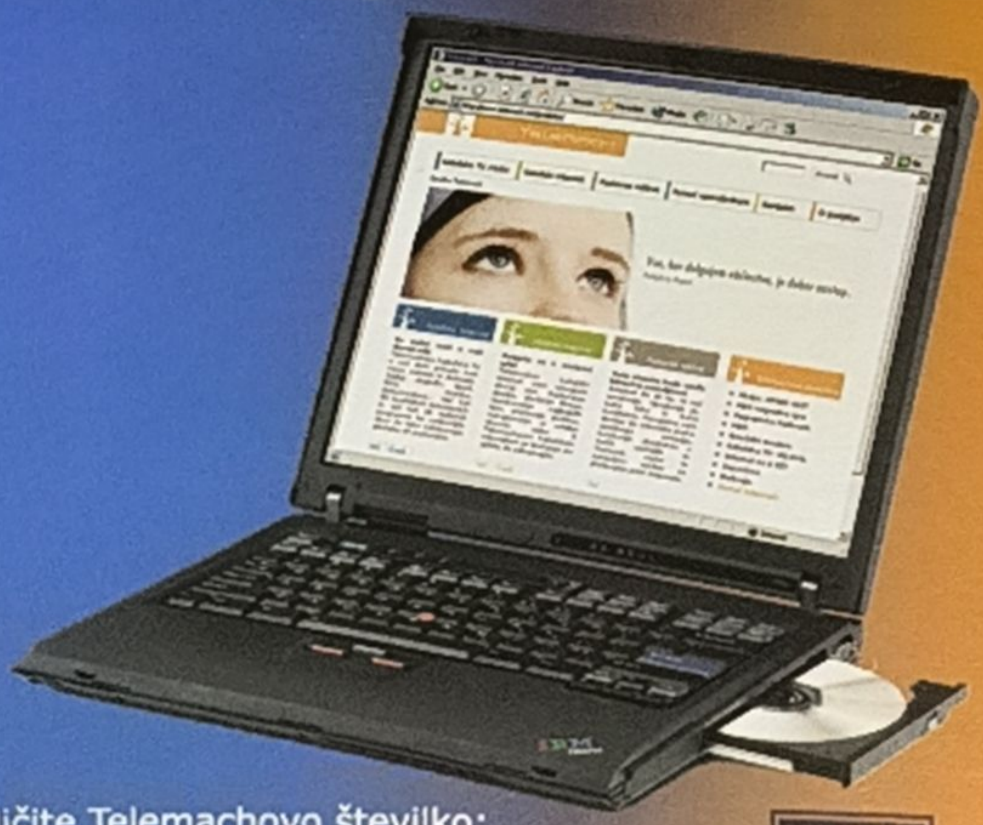
NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	HALF-LIFE 2
→ 2	COUNTER STRIKE: SOURCE
↑ 3	NFS: UNDERGROUND 2
↑ 4	POP: WARRIOR WITHIN
↓ 5	COD: UNITED OFFENSIVE

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	GOTHIC 3	PCF 32
↑ 2	S.T.A.L.K.E.R	PCF 26
↑ 3	BROTHERS IN ARMS	PCF 29
↓ 4	STRONGHOLD 2	PCF 34
↑ 5	HITMAN: BLOOD MONEY	PCF 34

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET
+ prenosni računalnik IBM



Priklop na kabelski internet
+
Prenosni računalnik
IBM TP R40e
Mobile Intel Celeron 2.4GHz
MS WindowsXP H.E.
CD-RW/DVD-ROM Combo
Garancija: 2 leti
samo
199.990 SIT
(DDV je vključen)
Dostava na dom
(po ceniku Pošte Slovenije)

Pokličite Telemachovo številko:
080 22 88
ali pobrskajte na naslovu
www.telemach.si

ARTS
ZASTOPNIK ZA NOTESNIKE IBM
www.arts.si

TELEMACH
Izberite svet doživetij

Če vas ta posnetek ni impresioniral, potem se vas pač težko impresionira.

Avtoji se niso posvečali samo podrobnostim scene.

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl

Tomaž Kotnik raje zalezuje vse kaj drugega kot izrodke ponovne nuklearne zmešnjave v Černobilu, a usluga uredniku je pač usluga uredniku.

Zvrst	Prvoosebna strelska
Založnik	THQ
Razvijalec	GSC Game World
Na spletu	www.stalker-game.com
Datum izida	Marec 2005
Poslastica igre	"Prosto sprehajanje po kontaminiranem območju Černobila in spoznavanje flore in favne."

Pomlad je že skorajda tu, *S.T.A.L.K.E.R.*-ja pa še ni, grrr. Naj vam osvežimo spomin, da gre za prvoosebno strelsko izkušnjo (kaj pa drugega), postavljeno v bližnjo prihodnost v Černobil. Tam je seveda ponovno zaropotalo, Ruska vlada pa je območje zaprla s pomočjo pripadnikov posebnih enot. Ker fantje ponoči zaradi grozljivega bolj slabo spijo, se jih nekaj odpravi v to zaprto tridesetkilometrsko območje. Vohljat. In Ruska vlada nekaterim to z veseljem dovoljuje, saj se vračajo s svežimi informacijami o dogajanjih znotraj Černobila. Kakšnem dogajanju le, se sprašujete? Mi tudi.

Oktobra so se razvijalci na široka usta hvalili, da bo *S.T.A.L.K.E.R.* izšel marca leta 2005, kdo drug kot mi, in vi bralci, pa se še prekleto kako dobro zavedamo, da se zadeva utegne, dokler igra ne prispe na prodajne police, nategovati huje kot v starorimskih orgijah. O igri se govori že skoraj štiri leta, deležni smo bili predstavitvenih filmčkov, kar nekaj nedvoumno "gate parajočih" zajemov slik iz igre in nekaj konceptnih skic. A že nekaj časa se ni nič zgodilo in sprašujemo se, če kameradom vse štima in imajo stvari pod kontrolo tako kot je treba.

Igra bo vsebovala na kupe orožja, večina od njih bo resničnih.

> **"V igri, prepolni anomalij človeških in živalskih vrst, pričakujte, da se bo še tako nedolžen poljski zajec povampiril"**

Nemara imajo, saj so se pred kratkim pohvalili z visokim nivojem umetne pameti, ki bo prežala na nas, če se bomo odločili povohati in namestiti igro. Vsako bitje v igri naj bi najprej upoštevalo okolje, v katerem se nahaja, preden bi preverilo vaš položaj, vas same in trenutno situacijo. H kasnejšemu dogajanju bo pripomogla tudi vaša oprema in v igri, prepolni anomalij človeških in živalskih vrst, pričakujte, da se bo še tako nedolžen poljski zajec povampiril, če boste stopili v njegov krog zaupanja. Heh, bitja se bodo poleg tega ubadala še z dvema pomembnima dejavnikoma, in sicer s hrano in počitkom. Kdor ne ve, kako nevarno utegne biti drezanje v spečega medveda, ki prezimuje in sanja o nadlegovanju ovac, naj za začetek sune v tazadnjo vsaj svojega štirinožnega prijatelja mačje ali pasje oblike. Živelj oziroma okolje naj bi bilo v tej igri dinamično in naj ne bi samo čakalo na vas, da boste s svojo prisotnostjo ali klikanjem na določene predmete sprožili niz nadaljnjih dogodkov. Pošteno, Andrej je že obljubil, da bo pojedel pol klobuka, če bo tako. Paziti se bo treba slepih psov, podgan in še česa. V igri bo več kot sto različnih računalniško vodenih likov, vsi pa vam bodo bolj ali manj poskušali med rebra poslati svinec, jeklo ali zobe.

TAM NISTE SAMI

Da igra ne bo zgolj puščavniško usmerjena bo poskrbel kup večigralskih načinov igranja. *S.T.A.L.K.E.R.* se dojema kot *Counter-Strike*, delno zaradi orožij, delno zaradi premikanja in realističnega pristopa k razvijanju. Hm, vso, zdaj že precej nadležno izvirnost, so pobrali iz omenjene igre. Tako boste tudi tu najprej morali zbobnati skupaj vse kovance in na začetku runde nabaviti orožje, preden se boste zapodili v akcijo. Orožja bodo tista iz igre, od najrazličnejših ruskih pušk tipa AK in Groza, do težkih orožij RPG in znanstvenofantastičnega orožja, puške Gauss. Supersonični naboj v čelo ne bo dobro del še tako zagrizenemu sovragu. Dodajte vsemu temu še nekaj pištol, ročne granate, ostrostrelsko puško in tiste majhne brzostrelne prdce – vsakdo bo našel nekaj zase. Že zdaj je jasno, da igralnost ne bo med najhitrejšimi in da razni ljubitelji hitrejših iger, kot sta *Unreal Tournament 2004* ali *Doom 3*, večigralskega načina *Z.A.L.E.Z.O.V.A.L.C.A.* niti povohali ne bodo.

Igra zagotovo vsekakor visoko kotira na seznamu najbolj pričakovanih leta 2005. Treba je priznati, da izgleda impresivno in da njen fizikalni pogon veliko obeta, saj je še najbolj podoben tistemu, ki smo ga uzrli v igri *Far Cry* in nazadnje v *Half-Life 2*. Zapleti in dogodivščine znotraj nekega kontaminiranega območja še nikoli niso izgledali tako privlačno. Kmalu bomo postali torej *V.O.L.U.H.A.R.*-ji in poskušali prepričati žrtve nesreče v to, da so zalega, ki jo je potrebno čim prej odstraniti. Očitno globalizacija in Bush škodita tudi Ruskim razvijalcem. **PCF**

Preko podobnih zaslonov se bo vršilo vso trgovanje v igri.

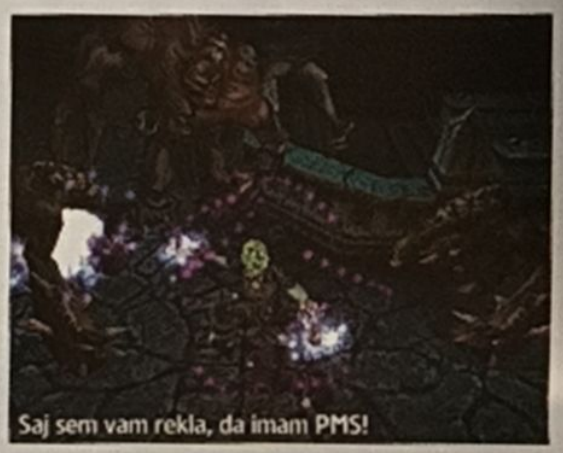
Dungeon Siege II

Jelena si pogumno povezne čelado, dvigne meč, ukaže napad... in se spotakne ob prvo travno bilko

Zvrst Akcijsko igranje vlog
Založnik Microsoft
Razvijalec Gas Powered Games
Na spletu www.gaspowered.com/ds2
Datum izida Pomlad 2005
Poslastica igre "Udomačena pošast, ki bo z ognjenimi kroglami osmodila riti že tako poblaznelih sovragov."

Saj ne, da ne verjamemo v pravljice. Težava je tem, da jih je zmeraj manj, tiste, ki občasno zaidejo v naše roke, pa so zadnje čase tako pisane kot beli list papirja, in dramatično razgibane kot govori naših poslancev. Kljub temu smo še vedno okoreli optimisti, ki si ne pustijo vbiti v betico, da so želje in pričakovanja vir vsega hudega (po neki perverzni logiki to pravilo žal velja tudi za računalniške igre). In v tej maniri se na tiho (zelo tiiiiho) veselimo *Dungeon Siege 2*, ki obljublja, da bo v naša mizerna življenja kmalu vnesel nekaj sončnih žarkov s tako pogrešanim igranjem vlog. Ja, obupani smo.

Stvar, ki je bila predmet številnih kritik in je šokantno manjkala v izvirnem *Dungeon Siege*, je bila prav zgodba – tisti bistveni element, brez katerega je še tako vizualno lep RPG vreden manj kot mušji kakec. razvijalci tokrat napovedujejo, da bo ta greh vseh grehov končno odpravljen. *DS2* bo na prvi pogled zelo podoben predhodniku, nekaj vizualnih izboljšav bo vidnih v bolj bujnem, razkošnem okolju ter dodelanih učinkih magičnih urokov, ki naj bi iz naših grl izvabili sladostrastne vzdihe. *DS2* ne bo prinesel nobenih novih razredov likov, zato pa bo toliko bolj dobrodošel popolnoma predelan sistem napredovanja: vključeval bo razvejano drevo veščin, v katere boste vlagali izkušenjske točke in tako oblikovali vašega junaka in njegove popotne kompanjone po lastni izbiri. Vsak razred bo imel tudi dostop do edinstvenih "junaških moči", vsi člani vaše skupine pa bodo obdarjeni s svojevrstnim značajem, preteklostjo in motivacijami. Tovorna mula bo spet prišla prav igralcem, ki s sabo radi tovorijo velike količine plena, vsi tisti, ki uživate v tem, da svoje nasprotnike spreminjate v hrustljavo zapečena bedrca, pa si boste za domačega ljubljenčka lahko omislili tudi pravo ognjeno pošast. Zaradi izboljšane umetne inteligence bodo sovražniki bolj zahrbtni, vi pa boste morali razviti svojevrstne strategije koordiniranih napadov. Tudi misije bodo bolj kompleksne (ne le "pojdi v jamo in populi noge pajku") in povezane z zgodbo. Zaenkrat še ne vemo, ali bo igri dodan tudi urejevalnik, razvijalci pa so potrdili, da bo vključen kooperativni večigralski način. Če bodo v prvi koš zabrisali še obupno linearnost prvega dela, jih povabimo na kremno rezino.


Saj sem vam rekla, da imam PMS!

Doom 3: Resurrection of Evil

In vi ste mislili, da bo pekel kar tako zmrznil? Naivneži

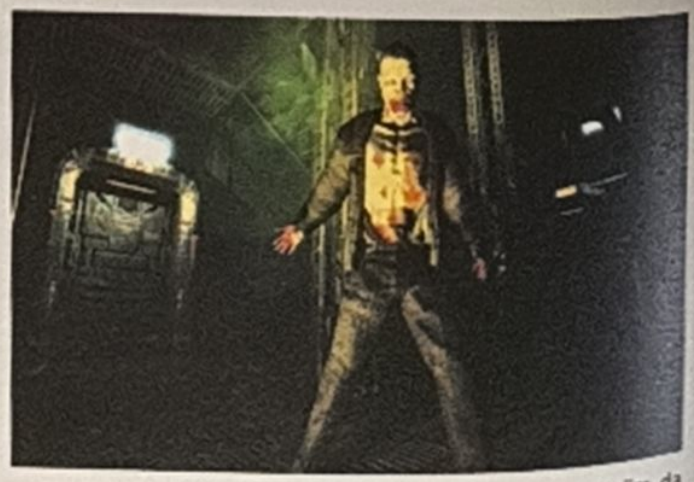
S posebnim oblačilom boste končno lahko hkrati svetili in streljali.

Zvrst Prvoosebna grozljivka
Založnik Activision
Razvijalec id/Nerve Software
Na spletu www.doom3.com
Datum izida Pomlad 2005
Poslastica igre "Razstreljevanje zombijev z dvocevko iz Doom 2"

Niti vonj po zadnjem zoglenelem zombiju se ni dobro polegel, ko se nas je id v svojem starem slogu spet odločil poslati v Pekel z dodatkom za uspešnico *Doom 3*. *Resurrection of Evil*, kakor se ta hudič imenuje, je postavljen časovno dve leti za *Doom 3*, obuje pa nam škornje vojaškega inženirja, ki ga nadrejeni pošljejo, da razišče nenavaden signal iz zapuščenega rudnika na Marsu. Kmalu boste naleteli na starodavno relikvijo in po nesreči odprli vrata v Pekel. Neroda nerodna.

Verjetno ni posebej poudarjati dejstva, da se takoj proti vam zažene lepa zasedba hudobnežev, ki vključuje nekaj novih rekrutov in trio demonskih lovcev, ki so odločeni, da bodo pospravili mogočno relikvijo tja, kamor spada. Moč magičnega predmeta boste lahko izkoristili, ko bodo vsi trije lovci obležali v lužici lastne ornake in vam prepustili vsak svojo moč, vključno s "Hell-Time", ki je neke vrste upočasnjen posnetek. Ta pride še posebej prav, ko začnejo naokoli švigati ognjene krogle. Dobili bomo tudi dve novi orožji, ki sta novi samo pod narekovaji. Gravitacijska puška Grabber, bi nam še pred nekaj meseci zaprla kljune in iz oči izvrgla goreče zenice v smeri prvega impa. A danes, ko nam je s tem postreglo že njegovo veličanstvo *Half-Life 2*, se bomo raje veselili vrnitve dobre stare Puške. "Naleteli boste na Sargovo pisarno in tam, nameščena na steni, vas bo čakala dvocevka," nam je razložil Tim Willits, glavni oblikovalec. "V *Doom 2* je bilo to zelo popularno orožje, katerega povratek so si ljubitelji močno želeli."

V načinu za enega igralca boste počistili Pekel v približno desetih urah, način za več igralcev pa vas bo razvajal z nekaj novimi orožji in kupom novih stopenj, od katerih bosta dve postavljeni v samo Zlodejevo garsonjero. Idealno za tiste, ki ne zdržijo pet minut brez tega prostora...

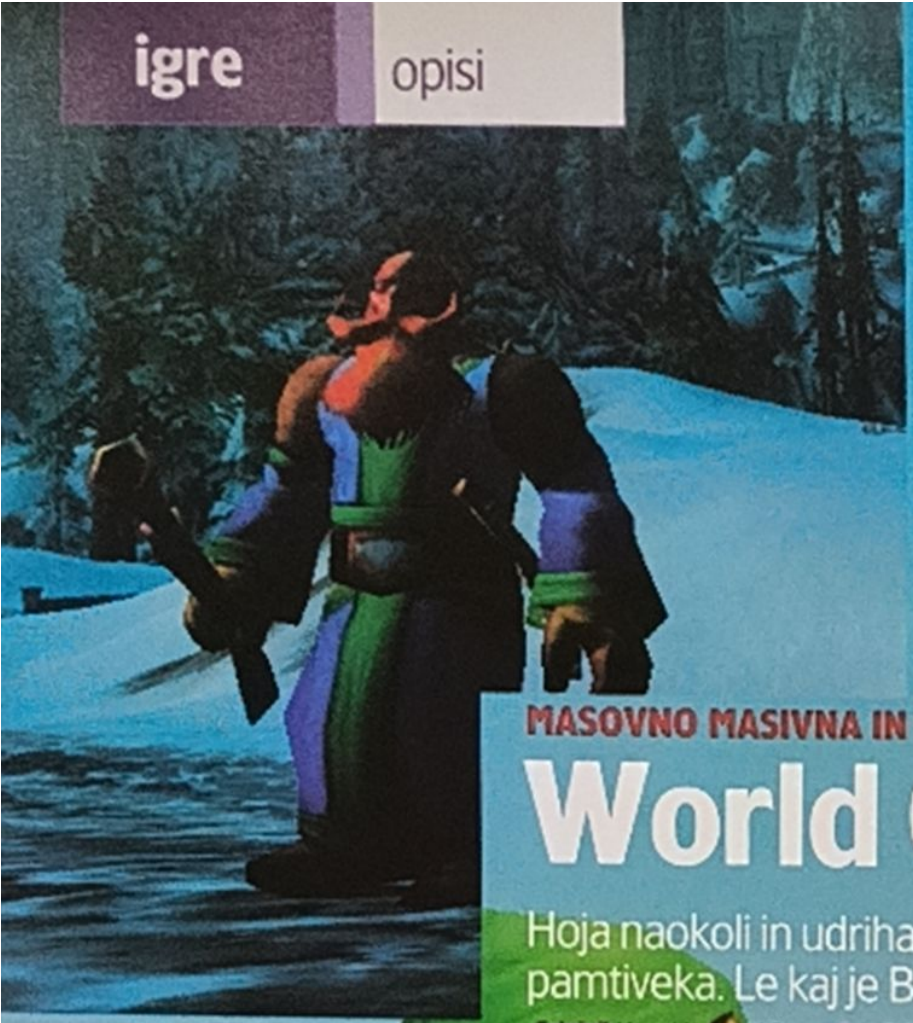

A, gospod Zombi, z veseljem bi vam stresel roko, pa se bojim, da vam bo odpadla.

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN™

USODA NIKOLI NI DOKONČNA

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

NINTENDO GAMECUBE. XBOX XBOX LIVE PlayStation.2 PC CD-ROM UBISOFT



Velika, neurejena brada? Sprejeto. Top inštrument za pobijanje? Sprejeto. Prevelik plašč? Sprejeto. OK, gremo v akcijo!

Liki v igri so precej "risankasti", a jih je še vedno užitek pogledati..

MASOVNO MASIVNA IN SPLETNA

World Of Warcraft

Hoja naokoli in udrihanje po vsem, kar leze, je prisotno v igrah že od pamtiveka. Le kaj je Blizzard tokrat zakuhal novega?

Založnik Vivendi Universal Games **Razvijalec** Blizzard **Na spletu** www.worldofwarcraft.com

Odkar je Lord British z lobanjo lopnil v steno, pravzaprav ni bilo igre, ki bi podobno kot *Ultima Online* združila svet spletnih postopačev, povampirjenih rosno mladih ali pa tudi z nekaj križi navešenih igralcev, katerim godi reševanje nalog, milijoni predmetov in mastni računi za naročnino. Igre MMO so se tako razširile, da se igrajo skorajda že na vsakem strežniku, hranijo pa jih nesmrtne spletne strani raznih navdušencev, ki ne bodo sprejeli dejstva, da njihova igra smrdi, četudi bi jih z vročimi iglami zbadali naravnost v zadnjico. Jah, ne razumite nas napak, ampak ljudstvo pač nikakor ne more biti zadovoljno zgolj z eno igro MMO, večina nas potrebuje prostor, kjer se lahko zadržujemo dlje, skočimo na pivce ali dve ter zraven pokramljamo in kjer nas vsi poznajo po imenu...

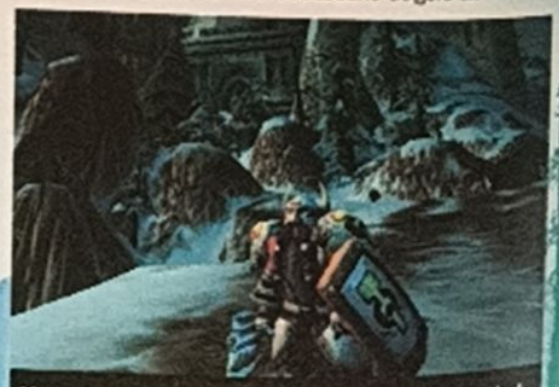
In ta prostor pod strežniki predstavlja *World of Warcraft*, o katerem smo lani toliko govorili, da o tem še ptiči ne želijo več čivkati. V enem samem dnevu se je ta barabin prodal v četrtmilijonski nakladi, grrrr. Le kateri založnik si ne bi želel podobnega uspeha. Še prej zato, ker se je zgodilo, da so mnogi igralci drugih spletnih iger množično migrirali v svet *Warcrafta*. In med njimi je bilo mnogo tistih igralcev *Everquesta*, ki so le malo pred tem zapravili deset jurjev za kopijo nove igre in so skupaj s prijatelji v letih igranja ustvarili pravo pravcato komuno na spletu. Zdaj so družine razpadle in na stotine, hej, tisoče igralcev se je spravilo s culo na rami delat profit nekemu drugemu podjetju.

Kaj je tako uspešnega in privlačnega na *WoW*? Fenomen smo preiskali tako, da smo se preoblečeni v druida plemena Taurenov, priklopili na enega izmed prvih ameriških strežnikov. Da vidimo, smo rekli, in upali, da se bo naš lik obnesel tudi v spopadih mož na moža oziroma roke na zobe druge glave, obenem pa nam bo nemara uspelo skupaj spacati tudi kak uporaben urok ter kasneje scoprati lasten osebek v kosmatega medvedka dolgih kremplјev in kratke, a grobe pameti. Kar ne bi moglo biti slabo. Taureni so pravzaprav kot klasični Indijanci, s tistimi svojimi šotori in velikimi tabori (ter prepovedjo igranja na srečo, heh). In že na začetku nas lokalni vodja napoti počistit tiste vodnjake blizu tabora Mulgore. Še sreča, da smo se s svetom *World of Warcrafta* spopadali že v beta različicah in se nismo takoj sesedli z razčesnjenimi beticami.

Taureni so pleme, ki ga štejemo v Hordo, torej zlobno stran, ali recimo temu bolj bojevniško stran, ki neusmiljeno odvrača najrazličnejša mirovna pogajanja, če se jih že udeleži, pa to stori s figo v žepu. Nikoli se namreč ne ve, kdaj se bo kakšnemu orkovskemu šefu dobesedno utrgalo ali

Orkovsko mesto Ogrimmar je zgrajeno blizu puščave in med impresivnimi kanjoni. Z velikanskimi netopirji pa se boste lahko popeljali tudi drugam.

Pod ruševinami Lordaerona so Pozabljeni izdolbli lastno mesto iz kosti in kamenja, ki verjetno prav nelepo zaudarja. Krvavo, a vredno ogleda.



Mesto Ironforge po velikosti prekaša le še Stormwind, prednjači pa po svoji spektakularnosti. Relikvije v Knjižnici in slava Velike Peči ubijajo.

Orkovski zobarji znajo biti temeljiti. Ta pacient je prišel le na polletno kontrolo.

"Zna kdo kakšno za ob tabornem ognju?" "Molči, cepec..."

Ogrimmar - dom orkov. Ki jih, kot vidimo, trenutno ni doma.

nemrtvim zahotelo vilinske krvi. Hordo zaključujejo še troli medtem ko predstavljajo Zavezništvo rase, kot so ljudje, vilinci, palčki in gnomi. Jasno, vsaka rasa ima svoje posebne lastnosti in tako se lahko na primer vilinci skrijejo v vsaki vlažni senci, orki zlomijo čeljust vsakomur, ki jim v boju pride preblizu, nemrtvi dihajo skupaj z ribami, dvoglavi ogri pa obvladajo dvojezičnost. In tako naprej.

Svet je ogromen in poseljen s pošastmi, da pa bi ga lahko dodobra pretaknili, boste potrebovali mesece igranja. In čeprav so gotska mesta v igri *Everquest II* prečudovito impresivno realistična (in najedajo s svojim prekomernim nalaganjem), so mesta v *WoW* arhitekturni ekvivalenti svojih ras, razprostirajo pa se čez velike navidezne hektarje tako nad zemljo kot pod njo. In četudi animiran stil igre prikrije marsikatero pomanjkljivost pogona, ki pač le ni tako napreden kot tisti pri *EQII*, smo dobili zato neprekinjen teren, ki se vleče in sproti izrisuje. Torej ne bo nepotrebnega nalaganja novih poligonov in tekstur. En sam velik svet, prehoden peš, po vodi ali po zraku. Taureni tako štartajo malo oddaljeni od njihovega glavnega mesta, impresivnega Thunder Bluffa, kjer se stolpi dvigajo iz prahu in so med sabo povezani z visečimi mostovi na vrveh.

UJEMI IN NOSI

Na prvi nalogi smo morali dobiti nazaj nekaj predmetov in jih prinesti modelu v kamp *Mulgore*, ki leži južno od *Thunder Bluffa*. Gre za tipičen primer naloge poštnega značaja. Pojdi tja, poišči to in prinesi nazaj. Ne vzdihujte prehitro. Lahko se vam namreč zgodi, da boste napolnili svoj dnevnik z najmanj dvajsetimi nalogami in potem bomo videli, kdo bo car, ki bo vse rešil brez pomoči ostalih igralcev. Naloge so nekako razvrščene glede na težavnost in glede na nek predviden razvoj likov v igri. S postopnim napredovanjem po zemljevidu pa se boste srečevali tudi z vedno težjimi zadolžitvami. Ker so povezane, jih boste večkrat reševali kar eno za drugo in se jih tako hitreje znebili ter pridobili dragocene izkušnje. Lahko pa, da se boste znašli v situaciji, ko bo določeno območje popolnoma oropano vseh predmetov, pomembnih za zaključek naloge, tako da boste morali včasih pred kakšno jamo čakati, da se magični predmeti, ki jih potrebujete, ponovno pojavijo, in skupaj z njimi tudi kosmata furija, ki vas želi pomalicati. Rahlo absurdno, a igramo igro, ste pozabili?

Vse skupaj je seveda prepleteno še s posameznimi stebri neke globalne zgodbe. Še včeraj smo nabirali rožice, da bi z njimi očistili vodnjak, danes to dejansko počnemo, jutri bomo šli v lov za vandali, ki so ga onesnažili (in izprašili jim bomo riti po vseh predpisih), v petek bomo z bojnim kladivom potrkali po skeletu njihovega šefa, v soboto pa bomo s sporočilom v roki drveli proti naslednjemu zaselku, kjer nas bodo čakale nove naloge, bolj žilave pošasti, vse pa bo odvisno od naše rase, razreda lika in ugleda. Preprečevali bomo vojakom, da bi se drogirali, in se po moško pogovorili s svojim spiritualnim vodičem. Standardne stvari, ki se pač dogajajo v igrah tipa RPG, so tokrat izvedene do potankosti.

> **"Da bi svet dodobra pretaknili, boste potrebovali meseca igranja"**

Bojevanje v *WoW* se čuti kot tisto v *Star Wars: Galaxies*. Vaš osebek se bojuje pravzaprav sam, vi morate le poskrbeti za to, da mu dajete navodila o tem, kdaj bi bilo pametno uporabiti katerega izmed urokov, posebnih udarcev in moči ali kdaj bi bilo potrebno stisniti rep med noge. Gre za preprost, instinktiven sistem, ki izgleda učinkovito. In ne omahujte preveč, kadar vas kdo poprosi za pomoč, veliko kasnejših nalog bo namreč skorajda nemogoče opraviti brez pomoči drugih igralcev, pa naj gre za zelence, kot boste na začetku vi, ali za izkušene mojstre pobijanja zverin. Če potujete naokoli z ekipo, boste hitro videli, zakaj ima to svoje prednosti. Šibkejši liki lahko od daleč obstreljujejo sovraga, medtem ko se mišičnjaki zapodijo nad goltanec. Posebne čete likov so potrebne, kadar želite ob skalp spraviti na primer velikana ali zmaja.

Igro *World of Warcraft* je pravzaprav žaljivo oceniti, saj je v kratkem času nemogoče preigrati celoten spekter nalog in dogajanje z različnimi rasami, ki jih igra ponuja. Morali bi biti bitje z vesoljsko inteligenco, dvanajstimi lovkami in simptomi impotence. Če temu dodamo še vsaj šest dobro opremljenih računalnikov in osem-megabitno povezavo ADSL, bi nemara še šlo. Igra ponuja več zabave kot katerakoli druga igra *MMO*, ki jih trenutno najdemo na sceni, razvijali so jo več kot tri leta in delo so opravili odlično. Rešpekt. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **WarCraft III**
Blizzard
>> **EverQuest II**
Ubi Soft
>> **Anarchy Online**
Funcom

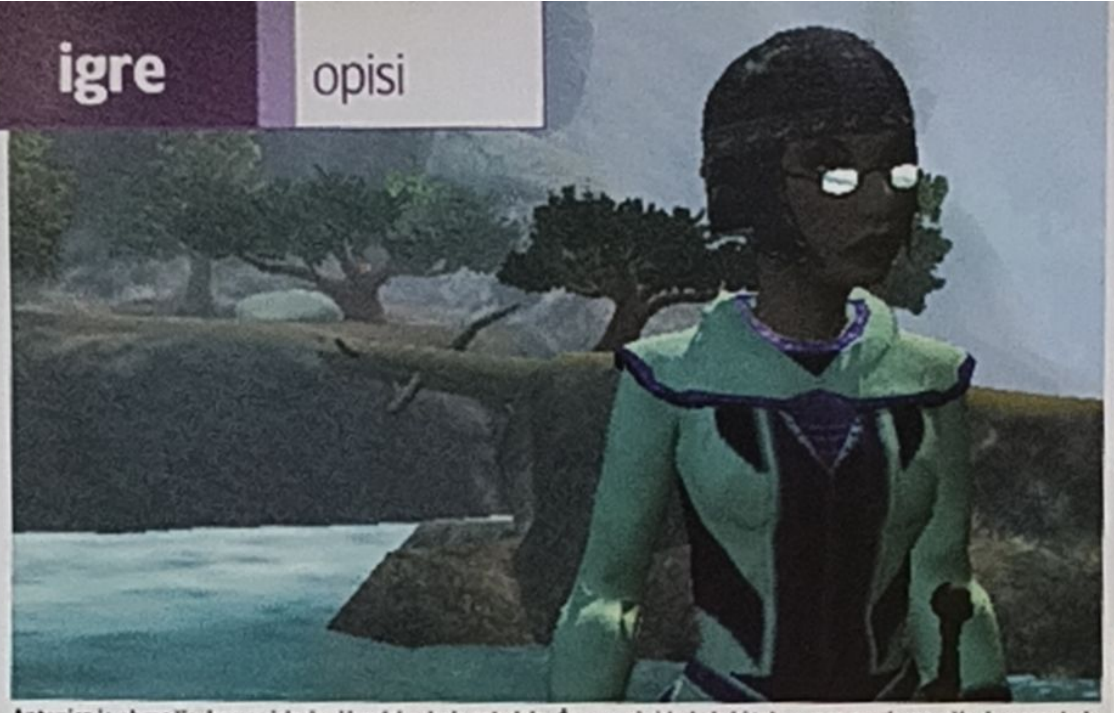
ČLOVEK ŠKRATU BATINE?

Ne serjite ga s takimi!

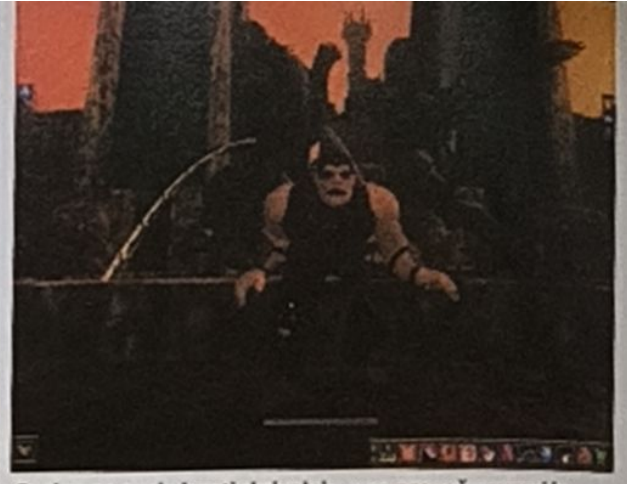
V *WoW* obstajajo strežniki PvP in normalni strežniki. Na slednjih morate najprej označiti sebe kot lik, ki se želi spopadati z drugimi liki, medtem ko na strežnikih *PvP* obstajajo območja, kjer ne boste nikoli varni pred napadom. Območja so domača, sovražna ali namenjena osvajanju. Seveda lahko udrihate tudi po osebku, ki je po usmerjenosti na vaši strani.

Min	800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D kartica, 56k modem (ne, to ni šala)
Opt	1 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D kartica
Večigralstvo	Tisoči nespečnežev

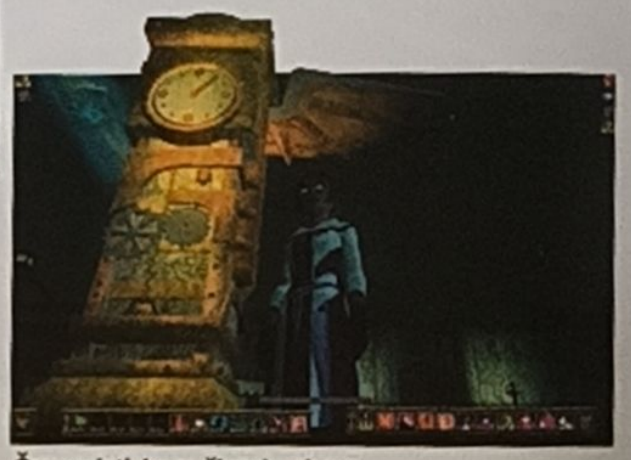
93% **PCF pravi...** "Spletni ekvivalent TV serije *Cheers*, le da tukaj najdemo več jeznih palčkov."



Antonica je območje, kamor izkušeni igralci najraje zahajajo. Čeprav ni videti, da bi tale punca pretirano užívala v razgledu.



Ogri se ne znajo igrati skrivalnic, a so preveč neumni in grdi, da bi se sekirali.



Čas res leti, ko se človek zabava.

VELIKA IGRA BO TO

EverQuest II

Veterani *EverQuesta* so že postali odvisni od nove droge. Pa se bo njihova šibkost prenesla tudi na širšo populacijo?

Založnik Ubisoft **Razvijalec** SOE **Na** spletu www.eq2players.com

Radi imamo zlobneže in med njimi imamo najraje Christopherja Leeja. Na naše strune je zabrenkal že s svojo prvo vlogo, ki ga je za vedno zaznamovala, leta 1957, ko je igral v filmu *Dracula*. In potem se je slučajno istočasno pojavil v filmih *Star Wars* in *Lord of the Rings* in nenadoma so ga imeli radi vsi. Ampak mi smo ga imeli radi še bolj. Radi smo imeli tudi Bruca, dokler nismo izvedeli, da nista v sorodu. Kdo bi si mislil, da bo Christopherjev naslednji korak vloga glavnega hudobneža v igri, imenovani *EverQuest II*, nadaljevanju ene najbolj popularnih iger MMO vseh časov.

EverQuest je bila zelo generična, a tudi zelo lepa igra MMORPG, kar ji je prineslo velik uspeh. Tudi v *EQII* bo pred vami zrasel velik domišljijski svet, razpet med dobrim mestom, Qeynosom, in mestom zla, Freeportom. Svet naseljujejo številni stereotipni živalski nasprotniki, kot so čudne žabe, mačke, podgane in kuščarji, ter mnoge, še bolj žilave pošasti.

"Vse to ni nič posebnega za ta žanr, vendar je zelo dobro izvedeno"

OGLEJTE SI ŠE...

>> **World of Warcraft**
Blizzard/VU Games
>> **Dark Age of Camelot**
Koch Media
>> **Ultima Online**
EA

Tih dan v pristanišču Qeynosa. Arhitektura je prekrasna.

OTOK ZA ZAČETNIKE

Vsak uporabnik ima prostora za štiri like, ki jih lahko zgradi na osnovi ene izmed 16 ras. Naš prvi junak je bila pripadnica Gnomov, simpatična Hubbard. Skozi standarden vmesnik za prilagajanje videza sestavimo pritlikavko z velikim nosom in očali. Jasen poklon *Morrowindu* je uvajalni del, kjer vas kot ubežnika ladja dostavi na otok, prilagojen začetnikom. Isle of Refuge in dve področji predstavljajo učinkovito zbirko lekcij, med katerimi se boste premikali s čolnom.

Takoj, ko prispete na otok, morate izbrati svoj prvi razred. Naslednji razredi so samo podrazredi ali specializirani primeri prvega razreda. Poleg tega imate tudi ločen razred Artisan, ki vam omogoča, da s trgovanjem in proizvajanjem predmetov napredujete tudi brez bojevanja. Za Hubbard izberemo razred Mage in takoj začnemo dobivati naloge, ki so primerne za čarovnike. Naloge vključujejo dostavo določenega predmeta, odstranjevanje sovražnikov in podobno. *EQII* ne nagrajuje igralcev brez potrpljenja ali igralcev, ki najraje igrajo sami. Že res, da je mogoče napredovati tudi tako, ampak skozi določene predele se boste težko prebili brez pomoči ostalih igralcev. Vse to pravzaprav ni nič posebnega za ta žanr, vendar je zelo dobro izvedeno.

Same boje sestavlja že znano samodejno ravsanje z nasprotniki, pomešano z aktivacijo posebnih sposobnosti. Vse skupaj je na oko precej lepo, vendar se boste običajno zatekali k eni in isti taktiki, kar bo prineslo s seboj monotonost in željo, da bi meč vihteli lastnoročno. Zaenkrat ni še nobenih načrtov za uvedbo boja igralec proti igralcu, kar je vsekakor velika črna pika za *EQII*.

LJUBI DOMEK

Ko prvič dvignete svoje sposobnosti, lahko izberete mesto. Kot pripadnica rase Gnome, Hubbard pravzaprav nima izbire – mora se odločiti za prijazni Qeynos. Prihod v mesto vas bo gotovo navdušil; vsaka rasa ima svojo lastno četrt, z vidika oblikovanja pa mestom pravzaprav ne moremo ničesar očitati. Zato pa se lahko brez slabe vesti zapičimo v občasno zatikanje. Še posebej pride to do izraza v mestu zlobnežev, kjer je vzdušje sicer fenomenalno umazano. Mimoidoči vas bodo konstantno žalili, mesto je sestavljeno tako, kot da bi ga glavni arhitekt načrtoval pod vplivom opojnih substanc, nad mestom pa bdi Lucanova (Christopher Lee) leteča trdnjava.

Omeniti velja še raso Froglok, ki je že skoraj izumrla in če ji želite pripadati, jo boste morali najprej odkleniti. Nekaj podobnega kot Jediji v *Star Wars: Galaxies* torej. Le da Frogloki izgledajo kot žabe in ne uporabljajo svetlobnih mečev. Kar ni najbolj zabavno.

Tako kot pri *Saga of Ryzom*, se tudi pri *EQII* vidi, da so jo izdali prehitro. Sony se je moral podati v boj z *World of Warcraft*, zato mu ni preostalo nič drugega, kot da skrajša beta testiranja in tako pusti igro v precej zatikajočem stanju in s polnim travnikom nadležnih hroščev.

Na srečo pa ti ne ubijejo igre. Kljub svojim napakam je *EQII* odlična igra MMO, ki jo lahko na kolena spravi le fenomenalni *World of Warcraft*. Razvijalci so se marsikaj naučili od konkurence in sestavili igro, ki je zabavna in pripravljena na vaš prihod. **PCF**

Min 1GHz, 512Mb RAM, DX9 grafična kartica

Opt 2GHz, 1Gb RAM, 256Mb DX9 grafična kartica, 10Gb prostora na disku

Večigralstvo Pravzaprav samo to

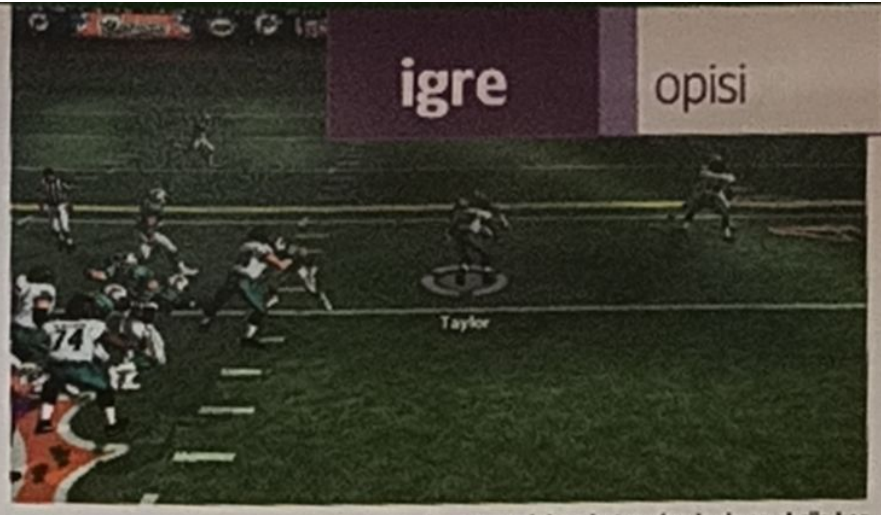
80% **PCF pravi...** "Lepa domišljijska igra z impresivnimi lokacijami, vendar preveč posejana s hrošči."

TO ŠE VEDNO NI NOGOMET

Madden NFL 2005

Madden se je vrnil in tokrat ima, no, pravzaprav vse, kar je imel že prej.

Založnik EA **Razvijalec** EA Sports **Na spletu** www.easports.com/games/madden2005



Igra se podobno kot rugby, le da se akcija kar naprej ustavlja in da ni krvi. Hm, kje je tu zabava?

Za večino Slovencev predstavlja ta serija edini stik z ameriškim nogometom. Če ne preživite svojih nedeljskih večerov na internetu ali kje drugje, kjer vneto študirate obrambno igro Miami Dolphinsov, vas je verjetno vsega, kar veste o pravilih in taktiki, naučil EA s serijo *Madden NFL*. In s tem ni nič narobe, ker gre za odlične naslove.

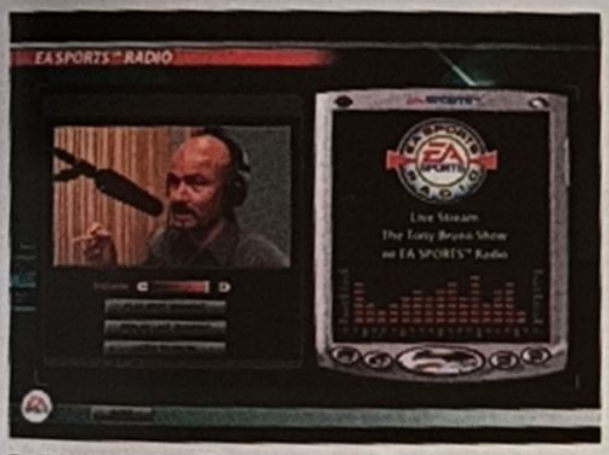
Madden 2005 je ena najbolje predstavljenih simulacij, kar ste jih lahko do danes uzrli. S svojo licenčno glasbo in odštekanimi meniji daje podoben vtis zloščenosti, kot nova mizica vaše marne. Podajte se v igranje celotne sezone in takoj se boste počutili kot da ste zašli na kanale ameriške TV mreže Fox. Še posebej impresivna je revolucionarna navidezna radijska postaja. Deloma nadomešča že obrabljen sistem sprejemanja e-pošte in ves čas teče v ozadju, ko se sprehajate po menijih in vas obvešča o prestopih igralcev, poškodbah in govoricah v vašem malem izmišljenem svetu.

A to je še vedno le zunanjost, ki naj bi v nakup prepričala tiste, ki si že lastijo kakšen naslov iz serije. V svoji notranjosti je Madden pravzaprav še vedno enaka igra kot na pradavni konzoli Sega Megadrive. Izberite taktiko, namerite žogo v roke lovilca in nato tecite kot sam vrag proti nasprotnikovi črti.

Priznamo, da ima letošnja inkarnacija nekaj taktičnih izboljšav. Te bodo še posebej opazne pri obrambni igri – uporabniku prijaznejši sistem nadzora "hit stick" vam omogoča, da nasprotnikovemu podajalcu zadate nekaj resnih poškodb. Če je vse to vredno polne cene igre, se boste morali odločiti sami.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Madden NFL 2002**
EA Sports
>> **Madden NFL 2003**
EA Sports
>> **Madden NFL 2004**
EA Sports



Radijska postaja je odlična začimba vzdušja, ki je povrhu tudi uporabna..

Min **700MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D**

Opt **700MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D**

Večigralstvo **Posamezne igre, turnirji, lige**

82% **PCF pravi...** "*Madden* je še vedno skrajno zabaven, vendar dvomimo, da si ga želite ponovno kupiti."

STRATEGIJA V VESOLJU

Nexus: The Jupiter Incident

To so pustolovščine vesoljske ladje, khm, Angelwing in njenega neustrašnega kapitana: vas

Založnik Vivendi **Razvijalec** Mithis **Na spletu** www.nexusthegame.com

V vesolju vas nihče ne sliši kričati!

Če olupimo vse vesoljske simulacije do njihovega bistva, lahko opazimo, da si je vsaka v bistvu sposodila osnovno idejo pri *Star Trek*: velika glavna vesoljska ladja, pogumni kapitan in sovražno razpoložena nezemeljska vesoljska ladja z nenavadnimi sposobnostmi.

Čeprav se tudi *Nexus* steguje po teh stereotipih, pa nekako premore dovolj moči, da bi se mu uspelo izogniti gravitacijski sili planeta Kliše in se podati v neraziskane sektorje vesolja.

Prvo kot prvo, igro je pravo veselje gledati. *Nexusovi* vrtljivi zemljevidi vesolja in ogromne vesoljske ladje, ki se prebijajo mimo vrtečih se asteroidov, z lahkoto uidejo iz sence *Homeworlda* in v vaši glavi zbudijo omotico. V današnji dobi DX9 se omenjeni stvari morda ne slišita kot kaj posebnega, a sta odlično izpeljani.

Glavni lik začne *Nexus* s spopadom z nemoralno korporacijo, ki želi izkoristiti sončni sistem v zle namene, nakar ga igra lansira skozi črno luknjo, zaradi česar mora pustiti Zemljo v nemilosti hudobnežev. Vaša naloga je, da sestavite floto ladij z različnih koncev galaksije in rešite človeštvo.

Obstaja tudi način za več igralcev, ki vključuje kar nekaj načinov igranja: zanimivo kooperacijo in kup misij. Igra pa ni popolna; nadzor flote je po nepotrebnem neroden. Če na primer z desnim gumbom kliknete na nasprotnikovo ladjo, jo želite napasti, ne poleteti proti njej. Na srečo je mogoče akcijo kadarkoli ustaviti in naložiti dovolj ukazov za vnaprej, da se lahko zleknete v nekaj udobnega in opazujete razvoj igre. Morda izkušnja ne bo trajala pretirano dolgo, kljub temu pa gre za dobrodošel dodatek našim igričarskim policam.

OGLEJTE SI ŠE

>> **Homeworld 2**
Vivendi Universal
>> **X2: The Threat**
Activision
>> **Freelancer**
Microsoft

Nexus **ne izneveri tradicije, po kateri vesoljske igre izgledajo prelestno.**

Min 1,0GHz, 128Mb RAM, 1,4Gb trdega diska, 32Mb 3D kartica

Opt 1,5GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo 32 igralcev, kooperativno, DM, TDM, Capture, Guard

84% **PCF pravi...** "Igralna, impresivna in zabavna. Vam je všeč znanstvena fantastika?"

Z igranjem v načinu Hustle si lahko priigrate to fino mizo.

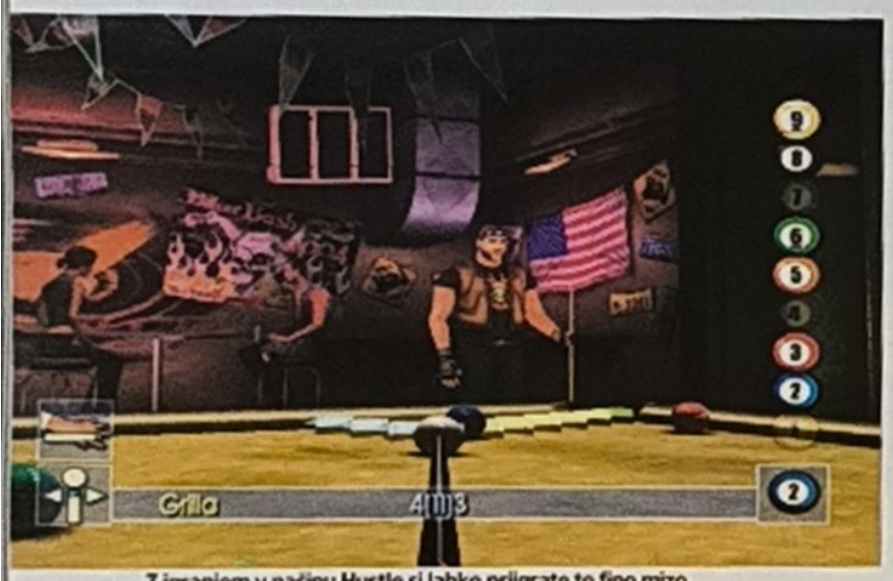
NE HODITE V VODO

Pool Shark 2

Morski pes v bazenu? Ej, to je kruto! Bodite previdni, ujete živali rade grizejo

Založnik Zoo Digital **Na spletu** www.zoodigitalpublishing.com

Biljard je popoln. S tem ne mislimo, da je estetsko na visokem nivoju – temne in zakajene biljardnice večinoma niso najprijetnejši prostori za preživljanje prostega časa. Ne, prepričani smo namreč, da je popoln šport za prenos na PC. Pravila so znana že stoletja, zato ustvarjanje biljardne simulacije vključuje samo variacije na temo in po možnosti zelo, zelo pisane barve.



Z igranjem v načinu Hustle si lahko priigrate to fino mizo.

In pisano se tukaj pojavlja v obliki "realnih likov", od motoristov, preko prostitutk, do samega Satana – in vsi znajo povedati kaj sočnega. To, da vam zavaljen motorist zašepeta prijazno besedo "rit" v uho, ko nameravate utopiti še zadnjo kroglo, vas bo iztirilo, pa čeprav so liki tako odvratno renderirani, da je že neokusno.

Pod vso to fasado se skriva klasična skupina mini iger, kampanjski način Hustle (slabo izpeljan in niti najmanj zabaven), igra eight-ball, snooker in običajne konzolne kulise. Problem je v tem, da lastniki PC-jev na to ne padamo. Zadeva je videti kot biljard za PC, star najmanj dve leti, ki ni napredoval niti za ped. V bistvu razvijalci niti nimajo veliko manevrskega prostora na tem področju – razen seveda tega, da bi v igro vložili nekaj denarja in dela, a ne bomo no tako malenkostni.

Na prvi pogled igra deluje kot le še en biljard za PC, ki so ga razvili razvijalci podpovprečne konzolne predelave *World Championship Snookerja*, po nekaj igrah pa boste končno spoznali, kako je dejansko omejena. Ničesar ni, kar bi vas pripravilo do tega, da bi *Pool Shark 2* preigrali še enkrat. Igra je grdo oblikovana, dolgočasna in prekratka. Žal.

(P.S. urednika: vljudno naprošam vse člane uredništva, naj si čim prej omislijo kak pošten slovar. Hvala za sodelovanje.)

Min GHZ, 128Mb RAM 32Mb 3D kartica, 2Gb diska

Opt GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Dva igralca online

54% **PCF pravi...** "*Pool Shark 2* je predvsem dolgočasen in neimpresiven."

ULIČNO RAZBIJANJE

FlatOut

Oblecite si najboljše hlače in potegnite trebuh noter – čas je za kmetavzarske dirke

Založnik Empire **Razvijalec** Developer Bugbear **Na spletu** www.flatoutgame.com

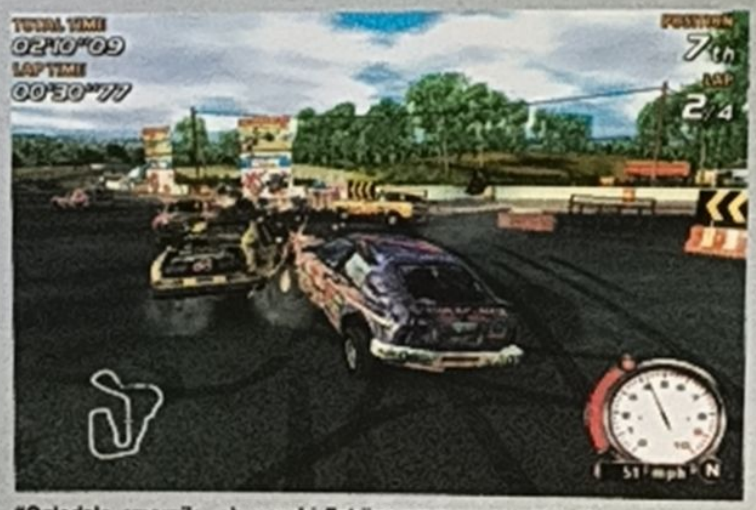
Obstajajo igre, ki jih preprosto želite imeti radi samo zaradi napisa na škatli. Zamislite si, da bi Bernieju Ecclestonu dali milijon tolarjev, telovnik in poltovornjak: dečko bi ustvaril točno ta šport. Zarjaveli stari avti dirkajo po progah, polnih sodov, napačno parkiranih kombijev in ogromnih lukenj. In poškodovati je mogoče vsak sod, kandelaber in ograjo na zaslonu. Z zaletavanjem v omenjene stvari pa si polnite posodo z nitrom. Progo lahko zasujete s svinjarijo in tako onemogočite nič hudega sluteče tekmece. In vašega voznika lahko izstreli skozi vetrobransko steklo, vsa zaščitna obleka, ki jo premore, pa je iz jeansa.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Colin McRae Rally**
Codemasters

>> **TOCA Race Driver**
Codemasters

>> **Driver**
Atari



"Ogledalo, smernik... eh, pozabi. Zabij se v rumenega, pa bo."

Dober finiš vam zagotovi denar za nadgradnje ali zamenjavo vozila, nekaj dodatnega cvenka pa bo v mošnjo padlo tudi na račun uničenih predmetov. Če ste kdaj po lastni volji gledali avtomobilske pregone, vam bo igra všeč.

Zato nas je precej presenetilo, da stvar sploh ni tako zabavna, kot bi morala biti. Avti so preveč nerodni, tako da boste z ovinki bili epske bitke. O tem, da bi se krmiljenja naučili, lahko samo sanjate, če ne uporabljate volana ali igralnega ploščka. In povrh vsega so proge polne idiotskih omejitev in logičnih neskladij, ki jih vsekakor ne bi smelo biti. Vzemimo za primer, da mojstrsko drsite skozi ovinek, nato pa izveste, da se morate vrniti na točko, na kateri ste zleteli s ceste, preden lahko nadaljujete. Takšne malenkostne nadloge popolnoma izničijo vse, kar je dobrega v igri.

PCF

Gladiatorske bitke so zabavne, le za kratek čas.

Min 1.5GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb grafična kartica

Opt 2.0GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb grafična kartica

Večigralstvo 8-smerno online, hotseat

74% **PCF pravi...** "Hitra, zabavna in neokusna, a ima preveč napak, da bi jo lahko imeli radi."

Občasno naletite na kakšen grozno osladen dialog, ki bi ga avtorji lahko tudi preskočili.

Veliko misij je skriptiranih, kar ne vpliva dobro na dinamiko.

Večje bitke običajno razpadejo na zbirko manjših ciljev.

STRATEŠKO SLUŽENJE DENARJA

Alexander

Kralj Grkov nas je počastil s svojo prisotnostjo v tem realnočasovnem grajenju imperija. Velikanske vojske in ubogi kmetje "...bodo kot tolikokrat doslej potolčeni

Založnik Ubi Soft **Razvijalec** GSC Gameworld **Na spletu** http://alexander-thegame.com

Naši senzorji, ki zaznavajo igre vprašljive kakovosti, nikoli ne ostanejo mirni, ko prilomasti v našo bližino kakšna igra narejena po filmski licenci. *Alexander*, realnočasovna strategija izpod rok ustvarjalcev serije *Cossacks*, je tempirana tako, da bo potegnila največ profita iz prahu, ki ga je dvignil najnovejši zgodovinski ep Oliverja Stona, kjer je naslovno vlogo gospoda Velikega odigral Collin Farrell. Pa bo prihod te 2D strategije res botroval še enemu epskemu zaslužku v svetu računalniških iger? Ja in ne. Dragi moji, ja in ne.

Nemogoče je zanikati, da gre pravzaprav za precej dober poskus, ki pa ga za čuda ne pestijo bolezni povezane s filmom, ampak mu sprednje zobe zbije dejstvo, da je žanr strategij strašno obljuden svet, kjer je težko najti prostor za svojo hiško. *Alexander* kar nevarno

"V vsakem trenutku lahko na zaslonu gosti tudi do 8.000 nasprotnikovih krvi željnih enot"

in odločno zamahne s svojim rezilom proti nasprotnikom, ampak v rokah žal drži le top bronast nož, ki nima kaj iskati proti dolgemu ostremu meču iz svetlečega jekla, ki ga ima za pasom shranjenega denimo *Rome: Total War*. *Alexander* je žal samo še en primerek igre, ki jo je navdihnila serija *Age of Empire*, kjer gradnja mesta in proizvodnja vojakov ne premoreta niti kančka zabavnosti, kljub temu pa iz nekega nam neznanega razloga nikoli ne izčrpata popularnosti pri računalniških generalih iz sveta PC-jev.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rome: Total War**
Activision

>> **Age of Mythology**
Microsoft

>> **Pharaoh**
Sierra

RAZSEŽNOSTI

Alexandrov pristop k žanru je naslednji: igralcu omogoča bitke epskih razsežnosti v slogu serije *Cossacks*, hkrati pa uvaja sistem junakov, ki jih predstavljajo različni poveljniki velikega imperija, ki so za časa Aleksandra pokazali malce več znanja od ostalih soldatov. Omenjeni junaki sicer niso popolnoma nepomembni, saj držijo pokonci moralo svojih vojščakov. V primeru padca morale na kritično raven ti namreč položijo svoje meče in kopja na tla in se poženejo v tek na dolge proge čez najbližji hrib. A večino ljubiteljev strateških iger tipa "klikni in nabodi" bo vseeno prej pritegnila omenjena razsežnost bitk – *Alexander* lahko v vsakem trenutku na zaslonu gosti tudi do norih 8.000 nasprotnikovih krvi željnih enot. Pravzaprav smo imeli občutek, da je velik del bitk v kampanji sestavljen tako, da bi se te bahale s svojo neverjetno količino teles in oklepov..

Vendar pa niti nenormalno število majhnih konjičkov in mrtvih kmetov, ki jih igra zmore prikazati, ne zmore odvrniti pozornosti od dejstva, da tako zbiranje surovin kot opravljanje zastavljenih nalog ne zmore zadosti vzburiti možganskih celic, zadolženih za taktično razmišljanje. Rezultati bitk so v prvi vrsti odvisni od divjega klikanja po ušesu digitalnega glodalca ter preplavljanju nasprotnika s svojimi enotami, in ne toliko od zvitih strateških trikov. Istočasno pa tudi morala ne predstavlja tako dobre začimbe kompleksnosti kot so si morda predstavljali avtorji, ampak je včasih celo prav nadležna. *Aleksandru* preprosto manjka dinamike in živahnosti. Dejstvo, da je skoraj nemogoče potegniti čete iz bitke in jih preusmeriti drugam, veliko pripomore temu, da boste večkrat izgubili igro samo zaradi tega, ker boste Aleksandra pustili na napačnem mestu, enote pa bodo ostajale trmasto neposlušne.

Eleganca in lepota serije Total War se dviguje visoko nad preostalo srenjo iz žanra strategij in če želite zgolj osvajati svet, potem vam ostane malo alternativ. Če pa želite svet osvajati v vlogi *Aleksandra Velikega*, pa le posezite po igri, katere opis boste pravkar prebrali do konca. Še zdaleč ni zanič. **PCF**

Min 800MHz, 256Mb RAM

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 32MB 3D kartica

Večigralstvo 2-8 igralcev, LAN, internet

70% **PCF pravi...** "Solidno strateško podkovana igra, ki ji manjka kraljeve genialnosti."

Privzeti glavni pogled od zgoraj ima fiksni kot, kar je zelo moteče.

Medveda ste spravili v jok z milnimi mehurčki.

Skrbniki živalskih vrtov so oblečeni v smešna oblačila in slamnike. Kako realistično.

ŽIVALTASTIČNO ČUDO

Zoo Tycoon 2

Le pogumno, imenujte enega lastnika živalskega vrta, ki je milijonar... kako to mislite, da ne poznate nobenega? Kot kaže, smo opazili napako.

Založnik Microsoft **Razvijalec** Blue Fang Games **Na spletu** www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2

Zabaviščni parki. Tereni za golf. Vlakci smrti. Živalski vrtovi. Če bi bila izgradnja in upravljanje teh objektov vsaj približno tako zanimiva, kot se zdita v igrah, bi zidarji po hitrem postopku ostali brez kruha, mi pa bi si na vrtu omislili fantastično belo peščeno plažo, kot jo poznamo z razglednic, ki nam jih občasno pošiljajo prijatelji bolj premožne sorte. Kdo bi si mislil, da bo *Zoo Tycoon* postal takšna uspešnica?

Poudarek tega (sploh ne tako drugačnega) nadaljevanja je bolj na besedi "Zoo", kot na Tycoon – večina igre se namreč osredotoča na gradnjo primernega okolja za vaše zverinice in na načine, s katerimi jih lahko ohranjate srečne in zadovoljne, in ne toliko na polnjenje vaših velekapitalističnih žepov. Vsaka živalska vrsta ima svojo priljubljeno kombinacijo vrste terena, skal, dreves in drugih dejavnikov okolja, ki se v igri imenuje Biome. Ko ste enkrat postavili ograjo, uporabite čopič Biome (ki je v bistvu urejevalnik terena), s katerim nanesete primerno vrsto pokrajine, nato pa v svojo stvaritev navržete še nekaj rastlin in skal, če mislite, da je to potrebno. Svetovalec, ki je zaposlen v živalskem vrtu, vam bo pokazal, kakšno življenjsko okolje je primerno za določeno živalsko vrsto in katero vrsto hrane potrebuje, zato s poskušanjem na slepo ne boste nikoli zakrivili smrti prikupnega kosmatinca. Če v nekem trenutku začutite naval ustvarjalnega navdiha, lahko izoblikujete teren tako, da na primer namesto ograje živlenjski prostor določene živalske vrste obdate z jarkom, vendar je to le redkokdaj zares potrebno.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Zoo Tycoon** Microsoft
>> **Zoo Empire** Enlight
>> **Rollercoaster Tycoon 3** Atari

> **"Najemite nekaj skrbnikov, ki bodo za večino težaškega dela poskrbeli sami"**

Živali imajo seveda osnovne potrebe, kot so zadostna količina hrane in ustrezno velik življenjski prostor, prav tako pa tudi bolj prefinjene vrste potreb, kot so na primer družabne aktivnosti. Te so prav tako lahko prepoznavne, v glavnem pa jih lahko zadovoljite precej preprosto tako, da zanje priskrbite primerne predmete. Najemite nekaj skrbnikov živalskega vrta, ki bodo za večino težaškega dela poskrbeli sami.

PRINESITE HAMBURGERJE

Upravljanje z ljudmi je vsemu opisanemu precej podobno, razen tega, seveda, da za razliko od vaših razstavnih živalic, njihove osnovne potrebe vključujejo hamburgerje, kokakolo in "stranišča". Veliko denarja boste pridobili iz strateško nameščenih škatel za prostovoljne prispevke, kot tudi iz neokusnih trgovin z darili in, zanimivo, iz nekakšnih denarnih avtomatov. Na splošno se boste z mikroupravljanjem ukvarjali v minimalnih količinah, prav tako pa je poskrbljeno za zmeraj osvežen prikaz relevantnih statistik.

Ker je glavni pogled od zgoraj nenavadno omejujoč – omogoča samo en kot pogleda – se lahko po živalskem vrtu sprehajate v prvoosebnem načinu, pospravljate svinjarijo, praznite koše za odpadke in v splošnem vohunite za vašimi pokrovitelji, ki jim je vedno lahko ugoditi. Za nameček ste lahko tudi amaterski fotograf, ki svoje fotografije živali in njihovih naravnih habitatov zbira v osebnem albumu in jih izmenjuje s podobno mislečimi zoofili ehrm, hoteli smo reči, ljubitelji igre.

Nenavadno, toda za igro, ki je namenjena predvsem mlajšemu občinstvu in večinskemu tržišču, delujeta grafika in splošni videz igre precej poenostavljeno in zanemarjeno. Da ne omenjamo neintuitivnega nadzornega sistema in uporabniškega vmesnika, ki daje vtis, da je ostal na razvojni stopnji različice beta. Tudi preskok k "resničnemu" 3D zaradi tekstur v nizki ločljivosti in okornih animacij ne deluje kot dobra poteza. Igra naj bi pritegnila predvsem kot vizualna poslastica, vendar je treba priznati, da ponuja prekleto malo stvari, ki bi zadovoljile tudi ne tako gurmanske igralce iger. Odsotnost glasbe v igri sploh ni tako moteča (vsekakor raje prisluhnemo tišini kot tisti zoprni, lajnasti glasbi, ki so je polni vsi lunaparki in cirkusi sveta), česar pa ne bi mogli trditi tudi za hudo omejen repertoar zvokov, s katerimi razpolagajo živali in obiskovalci živalskega vrta.

Zoo Tycoon 2 je sicer spodobna igra, ki pa ji manjka tisti pomembni, magični "nekaj". Ne moremo si predstavljati, da bi otroci ob njej zdržali veliko časa, odraslim pa se bo zdela preveč ponavljajoča se in naravnost smešno enostavna. Torej, kaj pravite na idejo o simulaciji, ki bi vključevala gradnjo objektov, ponujala pa tako živalske vrtove kot vlakce smrti? Mmmmm, nevarno...

Min 733MHz CPU, 256MB RAM, 16MB 3D grafična kartica

Opt Vse, kar je več

Večigralstvo Ne, z interneta pa lahko prenašate vsebine

66% **PCF pravi...** "Simulacija brez navdiha, ki zgreši priložnost, da bi naredila vtis z zanimivim videzom."

Leteči avtomobili? Le kaj bo naslednje – roboti, ki se delajo, da so ljudje?

SPOPADI ROBOTOV

Scrapland

GTA sreča *Bladerunnerja*...nikjer pa ni sledu o Rutgerju Hauerju.

Založnik Deep Silver **Razvijalec** Mercury **Na spletu** www.scrapland.com

Prav, začnimo na začetku: *Scrapland* ni nikakršen klon *GTA* z roboti. Očitno je, da so si razvijalci prizadevali ustvariti nekaj malce drugačnega, težava pa je v tem, da jim to ni najbolje uspelo. *Scrapland* je igra, sestavljena iz dveh polovic: dela, v katerem frčite po ulicah *Scraplanda* v vesoljski bojni ladji, in dela, v katerem svet robotov spoznavate na lastnih nogah. V prvem delu dirkate naokoli, streljate in se prebijate skozi mesto v strojih, ki ste jih s pomočjo različnih načrtov izdelali sami.

Zveni zanimivo, vendar pa ne boste nikoli zares zadovoljni s standardnimi motorji na ladijskem trupu, ko pa imate načrte za boljše, mar ne? Boljši načrti stanejo veliko več denarja, potrebni kapital pa si lahko prislužite z dirkami in pobijanjem vaših tekmecev na lastnih nogah.

VOJNE ROBOTOV

Z vdorom v Great Database (sistem, v katerem so shranjeni "vzorci" vseh robotov v *Scraplandu* in omogoča rekonstrukcijo vsakega robota, osebno pa je odgovoren tudi za izkoreninjanje umorov) se lahko zakrinkate v katerega koli robota in v njegovi koži pohajkujete po cestah. Vsaka vrsta robota ima drugačne sposobnosti, ki so namenjene izpolnjevanju določenih nalog, zato za večino misij zadostuje, da najdete pravega robota ki je zasnovan za opravljanje tega dela.

Dinamično osvetljevanje in radodarna poplava zasleplujočega sijaja

Gradnja lastnih bojnih vesoljskih ladij je zabavna približno pet minut.

naredita iz neonskega sveta *Scraplanda* zares fantastičen kraj, po katerem lahko mirne duše letate naokoli. Pa tudi njegovi prebivalci so zadetek v črno.

Problemi *Scraplanda* ležijo v glavnem v zgradbi. Misije se ponavljajo do take mere, da boste včasih morali zaporedoma izvršiti dve skoraj popolnoma enaki nalogi: edina razlika med njima bo namreč v predmetu, ki ga morate ukrasti. Hja, lahko bi rekli, da zasnova nima nobene duše. Svet, ki nam ga ponuja *Scrapland*, je prelep in poseljen z zanimivimi liki, zaradi česar vas bo za nekaj časa nedvomno pritegnil, vendar pa mu za bolj dolgoročno zabavo hitro zmanjka idej.

Min 800MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 1,8GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo 16 igralcev DM, TDM

65% **PCF pravi...** "*Scraplandu* manjka izvirnosti, kljub temu pa je nekaj časa zabaven."

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Enermax CS656-TA

14.934,00 SIT
novi Enermaxov model v črni in srebrni barvi

ohišje Coolermaster Centurion 5

18.126,00 SIT
dobro hlajeno ter tiho ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3500

18.990,00 SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 4x

graf. k. Gigabyte Geforce 6800

79.820,00 SIT
izjemno hiter grafični pospeševalec z 128MB DDR pomnilnika in pasivnim hladilnikom

napajalnik Enermax Coolergiant

21.546,00 SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik model EG385AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3+

39.800,00 SIT
najbolj zmogljiva S939

15 let

Sovragi momljajo: "Daj, če upaš...daj, če upaš," medtem ko polnijo orožje..

Nekdo bo tu dobil batine in to gotovo ne bo plešast tip s čudnimi očali.

SIMULATOR PSIHOPATA

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

Najboljše, kar je Vin Diesel ustvaril, odkar so ga ustrelili v trebuh v filmu *Reševanje vojaka Ryana*. Ko bi le bile vse igre narejene po filmih tako vizualno privlačne in prikupno črnoglede.

Založnik Vivendi Universal **Razvijalec** Starbreeze Studios **Na spletu** www.riddickgame.com

Prve minute v igri. Sotrpin v zaporu nam želi nekaj namigniti: "Zlomi mu vrat, idiotu..." Naše roke se stegnejo skozi zrak, zagrabijo paznikovo glavo in... krc. Telo stražarja pade po tleh, zasliši se alarm, mi pa še vedno stojimo kot vkopani. Beži, Forrest, tepec, šprint, gremo, gremo, gremo...! Riddick je kanalja, to je dejstvo. Če mu poči živec, mu poči tako močno, da se cunamiji in potresi zdijo kot navaden modni dodatek v obliki cenene naglavne kape. Furijci so, kot že ime pove, po naravi bolj živčni tipi in Riddick prekaša vse. V red ga ne bi mogel spraviti niti slavni dr. Rugelj s svojo teorijo o nezadostno potešenih materah in lenih ritih delovnih mož slovenske narodnosti. Kje pa, Riddick bi mu storil nekaj hudega in ga pustil, da si obriše smrkelj. Tako nesramen je ta naš Riddick. In če so vam polpismeni steroidni mišičnjaki všeč, potem z igro *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher's Bay* ne morete zgrešiti niti za milimeter.

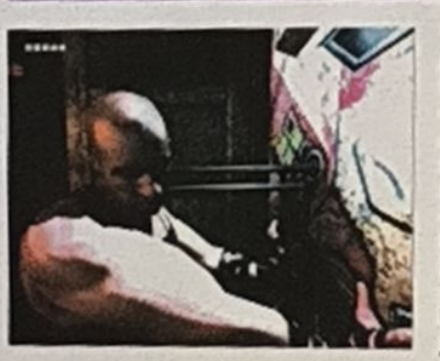
OGLEJTE SI ŠE...

>> **Deus Ex**
Eidos
>> **Manhunt**
Rockstar
>> **VTM: Bloodlines**
Activision

Celih 14 sekund je bilo torej potrebnih, da so nam razvijalci predstavili vse bistvo naslednjih nekaj večerov, ki jih boste preždeli pred zasloni in poskušali biti kul. Človek je pošast, in s tem nima težav. Četudi se boste do drugih živih bitij obnašali človeško, obstaja precej velika možnost, da se on ne bo hotel. In ko boste v igri izbirali med možnostmi pogovora, bo kar vrelo iz vas. Vsak vaš odgovor v slogu "seveda ti bom pomagal", bo le olepšana različica tistega, kar si v resnici mislite: "Bom še videl, zdaj se pa spelji izpred mojih oči, preden ti zatlačim pest v goltanec..." Riddicka ne boste nikoli imeli popolnoma pod nadzorom, prej bo on imel vas. Kot bi peljali grizlija sredi nedeljskega dopoldneva na sprehod po Tivoliju. Zdaj pa *Riddicka* peljete na pustolovščino, ki se kronološko uvrsti pred dogajanje iz obeh hollywoodskih filmov, kjer je ta lik igral – pred spodobni *Pitch Black* in, kajpada, pred smrdljivi *The Chronicles of Riddick*..

Nezdravo

Znebite se bolečine na boleč način.



To smo videli vsaj petdesetkrat, pa se nismo naveličali. Vsakič ko Riddicku zaškripljje, mora uporabiti eno izmed teh naprav. Animacija je precej kruta. Z rokami se opre na strani, iz naprave pa proti njegovemu vratu skočita dve gromozanski igli, vredni krpanja carskega reza prakita. In Riddicku se na obrazu vidi, da je postopek boleč. Če to ne ubija bolečine, potem ne vemo, kaj bi jo sploh lahko.

UMOR, JE NAPISAL

Igra je precej in pogosto brutalna, razlika med njo in na primer igro *Manhunt* (kjer je prav tako potrebno pobijati ljudi na najbolj nespodobne načine) pa je ta, da ubijanje tu ne predstavlja edine rdeče niti, ki vas bo popeljala do drugega konca. Ne boste kar pobijali vse povprek, dokler pač igre ne bo konec – igra je namreč potegnjena v zadovoljiv svet dogajanja pod površjem. Podobno kot pri *Deus Ex* boste doživeli kar nekaj dodatnih nalog, ki jih bo potrebno opraviti, se srečali z mnogimi liki, ki vam bodo prisluhnili ali pa vam izdali kaj koristnih informacij. In v nasprotju z *Invisible War* ta igra zelo dobro ve, kaj želi postati.

Vse se vrti zgolj okoli njega. Riddicka. Zato se pogled iz prve v tretjo perspektivo spremeni vsakič, ko plezate po lestvi ali uporabite stroj za vbrizgavaje pospeševalnikov regeneracije telesa. Da vas spomni na njegovo lepo postavo in izrisan obraz, na njegova nabita ramena in atletsko postavo. Dokaj preprosta stvar, ki pa zaleže, in deluje precej bolj premišljeno kot pa razčlovečena trupla in plavajoče škatle v igri tipa *Half-Life 2*, in doda veliko h končnemu učinku, ki vas prav prisili, da začnete razmišljati o tem, da ste pravzaprav v filmu. Prav tako pozdravljamo dober učinek, ki se pojavi, kadar z likom

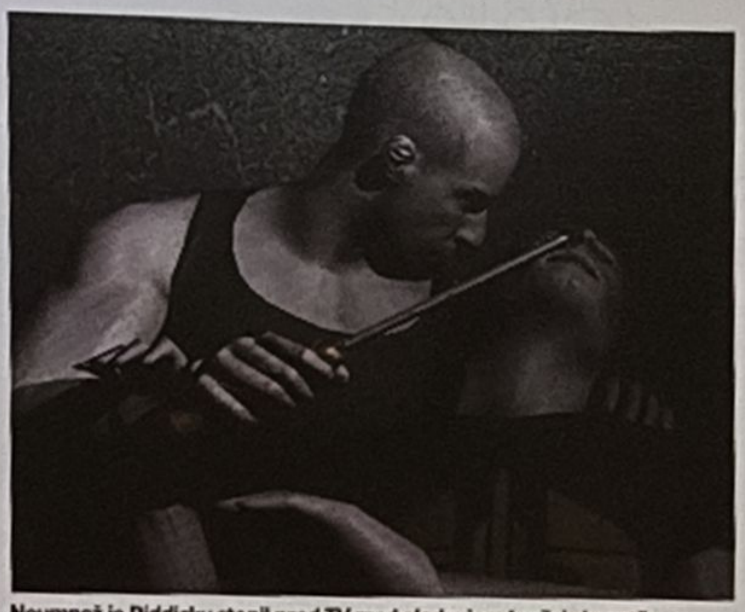
počepnete in skušate prikriti svojo prisotnost pred stražarji. Zaslon se obarva modro, kar je precej bolje, kot da bi morali spodaj na kakšnem izmed pokazateljev opazovati temno črto, ki bi kazala, koliko ste vidni in koliko pač ne.

ŠTETJE REBER

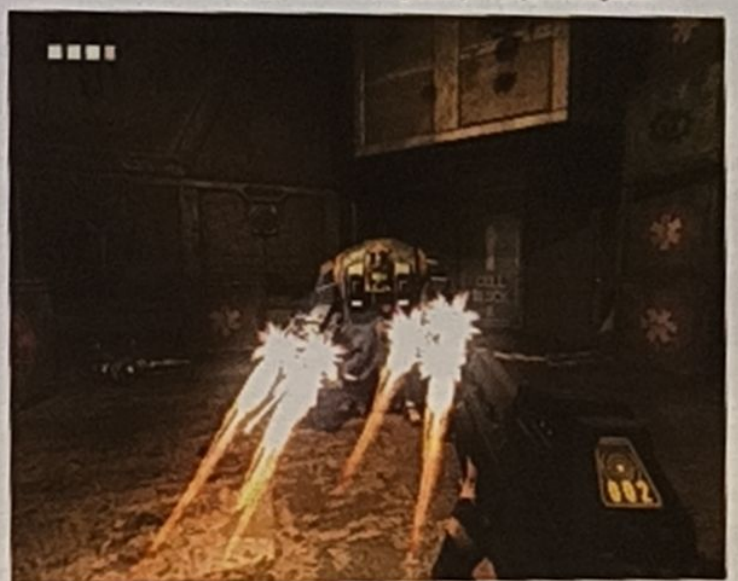
Hja, Riddick ga serje in vsak njegov nadaljnji gib ali svinjarija, ki jo uprizori, ga lahko pripeljeta do še hujšega prestajanja kazni na že tako presneto težavni lokaciji, kakršna je *Butcher's Bay*. In, glej no, glej, ne bo dolgo trajalo, da boste pristali v posebnem oddelku zapora daleč pod površjem, kjer preživijo samo tisti zaporniki, ki v ostalih vzbudijo dovolj strahospoštovanja. To je nadalje povezano z denarjem ali spretnim obračanjem pesti v ringu.

Prav tu igra precej izstopa iz žanra. Kot smo prej omenili, ima fant rad prave fizične obračune in rahlo sovraži pokalice, naj bo to zaradi vonja ali pa zato, ker je večina pokalic v igri vezana na lastnika/stražarja z zapisom DNK. To pomeni, da je ne boste mogli uporabljati, niti pobrati s tal, saj vas bo ob tem nemalokrat streslo. Stražarje bo tako najlažje odstraniti s pomočjo lomljenja vratu, skrivanja po senčah in skakanja iz višine na njihova ramena, pri čemer jim jih boste seveda zabili dlje kot je narava predvidela.

Jasno, posamezni predeli v igri bodo zahtevali od vas veliko izstreljenega svinca in vsakdo bo prišel na svoj račun. A boj s pestmi ali lažjim orožjem, kot so noži in batine, je v tej igri precej premišljena zadeva, čeprav se to komu na prvi pogled ne bo zdelo tako. S pravilnim obračanjem miške ter udrihanjem po smernih tipkah boste počasi spoznali vse nevarne udarce, ki jih mišica premore, in nasprotnike boste v areni ali pa čisto zasebno polagali po tleh, ne da bi jim uspelo pošteno zastokati. "Leva. Desna. Spredaj. Zadaj. Spodaj. Zgoraj. In jaz vmes. Tako je, ko se gremo mi zares." Tak boj je prava osvežitev v igri in še bolj vlije olja na ogenj končne igralnosti. Čemu bi človek imel takšne mišice, če ne namerava biti najmanj akcijski junak, ki nabije na rob mize vsakogar, ki ga krivo pogleda, kadar ima v riti šilce žganega. Pri Riddicku se nikoli ne ve, ali gre za prvo ali drugo, zato prosimo, da ga uporabljate po najboljši pameti.



Neumnež je Riddicku stopil pred TV med gledanjem *Lepih in bogatih*.

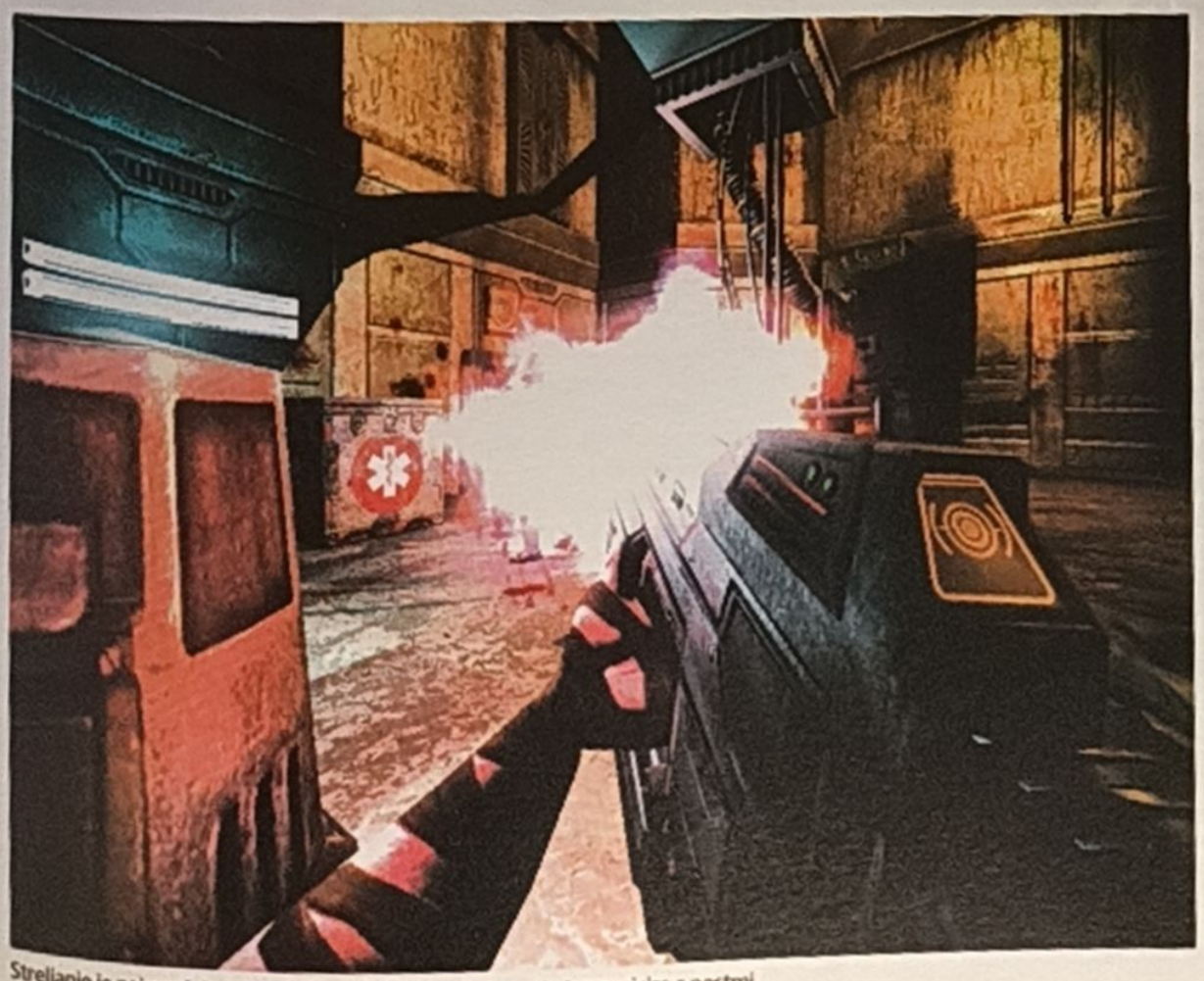


Ni problema, če puška ne bo zalegla, se ga bo besni Riddick lotil z zobmi.

TEHNIKA

Grafično igra navdušuje, pogon dobro opravlja svoje delo, kot so ga tudi razvijalci, in čeprav okolja niso bog ve kako izvirna, so teksture lepe in igranje gladko. Modeli likov so natančno in podrobno izdelani in se zlahka primerjajo s tistimi, ki smo si jih ogledovali v igrah *Half-Life 2*, *Far Cry* in še kje. Zvok po drugi strani nima namena izstopati, čeprav je dober in veliko pripomore h končnemu vzdušju. Riddickove pripombe iz ust Vina Diesla prav zaživijo v svojem sarkastičnem in ciničnem tonu. Junak iz vsake situacije potegne na plan neumnost ali pravkar izmišljen rek, ki pač nima drugega učinka, kot da pripomore k poveličevanju njegove samozavesti. Hudirja, če bi bili sami toliko samozavestni, bi si upali od urednika zahtevati, da *PCFormat* izhaja vsak teden, od vlade pa, da avtorski honorarji niso prav nič obdavčeni, drugače bo trda predla. V igri je predstavljena prava pravcata zmes žanrov in do sedaj videnih štosov iz različnih iger, a to ne pomeni, da ji to štejemo v minus.

Če se prekopljete do konca, boste deležni komentarjev avtorjev, med igro pa boste tako ali tako vseskozi pobirali cigaretne škatle, ki vam bodo v meniju omogočile dostop do konceptnih slik, dokumentarca o igri, slik iz filma in še česa. Pozabite na večigralstvo in pozabite na ponovljivost, kljub temu, da se boste med igranjem *Butcher's Baya* znali precej zabavati. Nedvomno gre za dober izdelek, ki nas je ujel nepripravljene. Na Vina Diesla.



Streljanje je najmanj dodelan del igre. Riddick z okolico raje komunicira s pestmi

Min 1,8 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb grafična kartica

Opt 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb grafična kartica

Večigralstvo Nula.

85% **PCFormat pravi...** "Črnogleda, razgibana in vtisne se v spomin... nenadejan uspeh, bi lahko dejali."

MISELNA STRATEGIJA

Fritz Chess 8

Bolj boste uživali ob igri Človek, ne jezi se

Založnik Excalibur **Na spletu** www.excalibur-publishing.com

Še pomnite, ko je računalnik davnega leta 1997 premagal slovitega Garyja Kasparova? No, od takrat so računalniki že močno napredovali. Zdaj lahko na vaš računalnik naložite igro, ki bo premagala tri takšne kaveljce skupaj, pa še četrtega bi, če bi ga našli. Predlagamo vam, da zavihate rokave, napnete šahovne celice, globoko vdihnete (ne pozabite še izdihniti) in vstopite v čarobni svet črnih in belih figuric. Znano je, da je bila igra *Fritz* vedno dražja od svojega bolj znanega tekmeca *Chessmaster*, a je tudi tega zdaj konec. Če primerjamo ceni obeh iger, lahko rečemo, da je *Fritz* prav poceni kupčija. *Chessmaster* je še vedno številka ena za nevedne začetnike, zaradi številnih vadbenih možnosti, za dobre igralce in profesionalce, ki iščejo pristen izziv, močnega in izkušenega nasprotnika in številne analize svojih iger, pa *Fritz* vsekakor predstavlja zadetek v polno.

Grafična prelestnost? Ni šans.

Min 100MHz, 32Mb RAM, 98/2000/XP

Opt 800MHz, 512Mb RAM

Večigralstvo Preko spleta

85% **PCF pravi...** "Na šahovnici boste težko našli boljšega nasprotnika."

KOMBINIRAN BOJ

Joint Operations Escalation

Glej, ptička. Beži, tepec, granata je!

Založnik NovaLogic **Na spletu** www.jointopsthegame.com

Na svetu nikakor ni dovolj MMO-jev, da bi lahko sestavili kompletno nogometno moštvo, a če želite sestaviti junaško skupino petih ljudi, potem bo igra Joint Operations res prava izbira. Nabita je z energijo, ke igra z velikim srcem in zdravo pametjo, igra, ki ni bila uničena z obupno obleko, kot se je to zgodilo pri Soldner: Secret Wars, a niti ni bila tako svetlikajoča, kot je na primer igra Battlefield – vedno je delovala nekoliko robato. Ta razširitveni paket nikakor ne prinaša kakšne magične spremembe, doda pa nekaj novih igračk, s katerimi lahko razveseli prav vsakega. Motorji so precej zabavni in nove naprave za izstrelitev raket naredijo pravo eksplozivno norišnico, na katero bi bil ponosen sam Sadam. Prava škoda je le, da moramo skozi usluge NovaWorld, da lahko zaigramo v načinu za več igralcev.

Ah, večje puške - to smo iskali.

Min 1,2GHz, 512Mb, 32Mb DX9 3D kartica

Opt 2,4GHz, 512Mb, 128Mb DX9 3D kartica

Večigralstvo LAN, preko spleta, do 150 igralcev

78% **PCF pravi...** "Nič revolucionarnega, a vseeno veliko bojevanja in zabave."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

Shopping Center Tycoon

Založnik Deep Silver

Na spletu www.deepsilver.co.uk

Igra bi lahko dobila posebno plaketo stranke komunistov. Najboljše poslovne igre pripeljejo igralca tako daleč, da bi v čaru kapitalizma prodal še svojo družino. Ta pa vam nudi kopico ničvrednih trgovinic in nekaj malega finančnih možnosti, ki jih lahko spreminjate, medtem ko se vam na zaslonu nenehno prikazujejo neuporabna sporočila, na katera ne morete neposredno odgovoriti. Slaba skrb za rože ne vpliva na oceno vaše urejenosti kompleksa: trudili smo se živeti v umazaniji in želeli povzročit kaos – pa so izginile le trgovinice z oblekami. Slabo.

Min 800MHz, 128Mb

Opt 2GHz, 256Mb

Večigralstvo Ne, na srečo.

41% **PCF pravi...** "Nič globljega, nič podrobnega, nič razlogov za igranje."

Torus Troopers

Založnik Kenta Cho

Na spletu www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tt_e.html

Vidite, zaradi takšnih iger je osebni računalnik izvrstna stvarca: talentirani programerji lahko na njem ustvarijo resnično odlične stvaritve, brez vsakršnega marketinškega prepiha. Poglejte na primer to igranja vredno arkadno strelsko igro. Bi bila vredna tudi denarja, če ne bi bila zastonj. Kot pri vseh ostalih podobnih igrah, tudi pri tej odpade vsa logika: ste samo vi in vaše raketno plovilo, s katerim neprestano vijugate po mreži vesoljskih 3D tunelov in si utirate pot s pomočjo nabojev in poskočnimi rdečimi stvarcami. Po vrhu vsega pa se igra lahko ponaša z odlično izbiro glasbe, ki je zadnji korak do popolne zasvojenosti. Odlična roba.

Min Win98, OpenGL

Opt Refleksi kolibrija

Večigralstvo Ne.

80% **PCF pravi...** "Zabavna in zastonj. Le kaj še čakate?"

DUOTris

Založnik Binaryzoo.com

Na spletu www.binaryzoo.com

Oh, krščen Matiček! Ta zadeva bi morala vsebovati datoteko PreberiMe, v kateri bi z VELIKIMI črkami pisalo: "Ne igrajte, če ste preobčutljivi na neonske barve, bleščeče luči, tehno glasbo, ali če imate težave s spancem". Igra prinaša standardno povezovanje obarvanih kvadratkov, a z dvema različnima plastema na vsaki strani zaslona. Iskanje razlogov za igranje je veliko težje, kot to, da preprosto sedemo za računalnik in začnemo igrati, in oboje je veliko lažje, kot da odkorakamo stran – igra namreč vrže zasvoji in če bo vaša očesna mrežnica zdržala, potem boste igrali ure in ure.

Min Barvna percepcija, uporaba desne polovice možganov.

Opt Vaš celoten prosti čas, za vedno.

Večigralstvo Ne.

79% **PCF pravi...** "Vaše oči bodo morda rdeče, ampak igra zasvoji."

Pitfall: The Lost Expedition

Založnik Aspyr

Na spletu www.aspyr.com/games.php/pc/pitfall

Plošćadna igra, pravite? Uh, teh pa zadnje čase ne vidimo dosti. Po kakšni uri in pol igranja z *Pitfallovim* nesrečnim arheologom se boste spomnili, zakaj. Vsi tisti poskoki in karate udarci nekako ne ustrezajo vaši ljubljeni tipkovnici. Kakorkoli, igra je nabita z nekakšnim elegantnim šarmom, tako da bo všeč celo najbolj gorečim zagovornikom iger RPG: nenavadni liki, komični prizori in preproste uganke vam bodo dale vedeti, zakaj so bile takšne igre nekoč zelo popularne.

Min 800MHz, 256Mb

Opt 1,2GHz, 512Mb

Večigralstvo Ne.

69% **PCF pravi...** "Radostiva in ne kompliciran zabava."

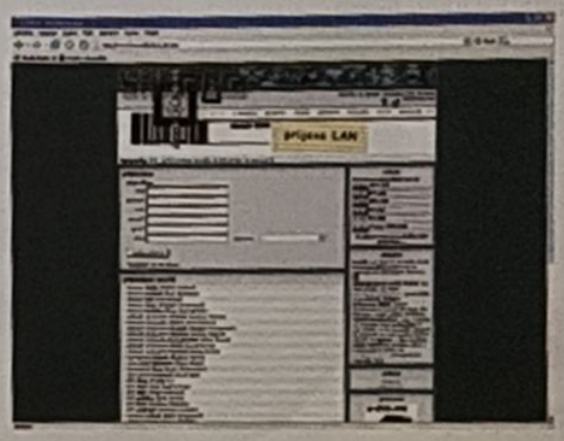
Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Tema meseca: Freddy Miller je out!

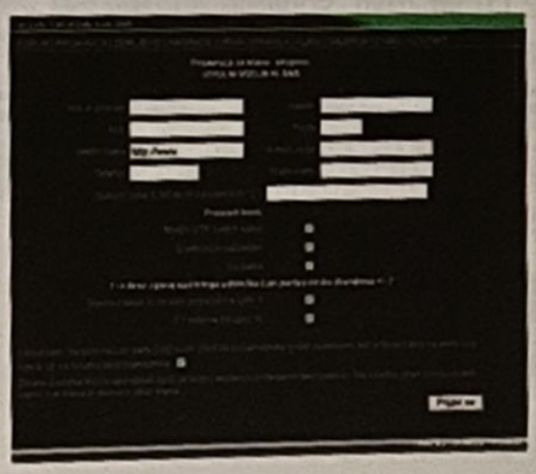
LAN 4 FUN 3 V LJUBLJANI

Sliši in vidi se smešno s temi štiricami in trojkami v naslovu, pa vseeno: L4F 3 bo in prijave so že več kot štirinajst dni odprte. 26. 2. 2005 se bo okoli 80 navdušencev nad igro *Counter-Strike* lahko pomerilo za denarne in fizične nagrade, ki bodo kot že po navadi, poštene in odebeljene. Tokrat so se organizatorji odločili, da bo tekmovanje potekalo dva dni, in sicer od sobote zjutraj, ko bodo na prizorišče pricapljali najbolj nestrpni, pa do nedelje popoldne, ko bodo še zadnje razglasitve in razgaljenja zmagovalcev ter žalost tistih sodelujočih, ki jim tokrat ne bo namenjeno dobiti nagrad. Vstopnina je zgolj simbolična (2.000 SIT), medtem ko bodo igralci za tekmovanje morali odšteti še dva jurja več, kar pa je še vedno precej ceneje kot tovrstne dogodivščine stanejo v tujini, kjer mimogrede pustiš organizatorjem petdesetaka evrov ter za burek praskaš po dnu denarnice. L4F velja za tekmovanje, za katerega je brezhibno tehnično poskrbljeno. **www.faca.net**



ŠE ENA ZABAVA IN LAN

Na Primorskem, natančneje na Lomu, pa se organizatorji trudijo izpeljati kar dve omreženi zabavi zaporedoma. Tako se naj bi v igri *Call of Duty* najprej v soboto 19. 2. 2005 pomerila med sabo plemena, ki kaj veljajo na sceni, naslednji paket pa naj bi bil rezerviran za posameznike, navdušence nad isto igro, ki pa naj bi srečo poskusili v ponedeljek in torek, še vedno v času šolskih počitnic. Jasno, da bodo tekmovanja podprta z nagradami (nagradni sklad bo najmanj 100.000 SIT), vse informacije o njih samih in lokaciji pa dobite na njihovi spletni strani **www.cod-lom.tk** in spletnem forumu **http://srvr.beyond-network.net/rok1/Forum.**



(SLOfaca) slavi jubilej

1. januarja 2005 je pleme (SLOfaca) praznovalo že skoraj peto leto obstoja

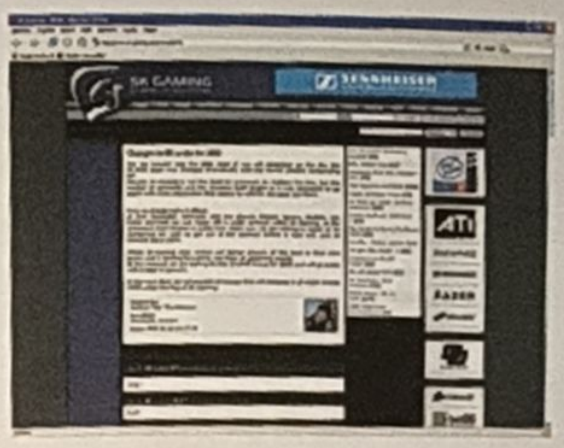
14. februarja 2002 je pleme na **www.clanbase.com** odigralo svojo prvo uradno tekmo, ki jo je, jasno, izgubilo. Stara romantika in ustanovitelja klana Komisar (Boštjan Uršič) in Rjoveči Bik (Vladimir Knehtl) sta sicer prisrčno pričakovala, da na dan ljubezni mularija ne bo imela časa igrati in bo zmaga zgolj rutinski poseg v tedaj zelo cvetočo sceno moda *Urban Terror*.

Od takrat pa do danes so face odigrali na ClanBase že preko 350 uradnih tekem, postali prepoznavni del *UrT* javnosti in se okitili tudi z nekaj uspehi. Klan v zadnjih dveh letih ni zamudil nobenih zaključnih tekem v pokalih Open Cup, lani pa so zmagali v pokalu Quake 3 Urban Terror 2vs2 ter zasedli tretje mesto v pokalu Q3 UrT CTF Sun Cup 2004, kjer so sodelovala vsa najboljša svetovna plemena našega planeta.

Klanov, ki bi se lahko pohvalili z večjo konstantnostjo in udejstvovanjem na sceni, pri nas ni, saj stara ekipa, razen nekaj izjem, še zdaj vztraja v večernih bojih na spletu in na rednih zabavah, kar si lahko ogledate tudi v njihovi galeriji na spletni strani **www.slofaca.net**. Še na mnoga leta, kljub temu, da večina članov klana že dobro leze proti tridesetim.

SK.SWE ZAPUSTIL SK GAMING

Schroet Kommando so ostali brez najboljšega svetovnega plemena v igri *Counter-Stike*. Evforija se je dotaknila tudi naših podalpskih krajev ter igralcev, in na spletnih forumih so se takoj razvile debate o tem, kaj zdaj in kako naprej in kam bodo razvajeni mulci, ki za igranje iger dobivajo mesečne plače nekaj tisoč evrov, odšli. Odgovor je bil pravzaprav na dlani, saj kdor malo pozna zgodovino *Counter-Strike* ve, da so nekateri člani (HeatoN, Pott in ahl), ki so bili v klanu SK.swe, nekoč že igrali skupaj v "über hudem" klanu Ninjas in Piyamas, ki pa je kasneje propadel. Fantje so očitno imeli probleme s samo organizacijo njihovih kiberšportnih dejavnosti, mi pa sumimo, da so pač zavohali vse tiste zelence, ki so se v klubsko blagajno stekali brez njihove vednosti in za katere so imeli pravzaprav oni največ zaslug. Ubožci. Intervju z novimi NiP lahko preberete na: **www.gotfrag.com/portal/news/2839**, hladen odgovor nekdanjega managerja bds-ja pa na **www.sk-gaming.com/news/5274**. V notranjosti ga je moralo verjetno precej boleti.



Laserski tiskalnik HP 1010

34.990

Ločljivost 600x600 dpi, hitrost tiskanja do 12 čb str./min, spoimin 8 MB, USB vmesnik, samodejni podajalnik do 125 listov, garancija 1 leto

Največja izbira prenosnih računalnikov, računalnikov, LCD zaslonov, tiskalnikov in ostale računalniške opreme na enem mestu!

PRILOŽNOST!

Prinesite staro, izpraznjeno kartušo ali toner in vam ob nakupu nove PELIKANove priznamo

10% popust!

17.990

Tiskalnik HP 3845

Ločljivost 4800x1200 dpi, hitrost tiskanja do 18 str./min čb, 14 str./min barvno, brezrobo tiskanje fotografij 10x15cm, USB priklop, garancija 1 leto

34.990

Multifunkcijska naprava BROTHER DCP 110C

Barvni tiskalnik: hitrost do 20 str./min. čb in 14 str./min. barvnih, max ločljivost 1200x600 dpi

Kopirni stroj: ločljivost do 600x1200 dpi, povečava in pomanjšava 25% do 400%

Optični čitalec: ločljivost do 600x2400 dpi, barvna globina 36/24

Foto center: tiskanje iz kartic: compact flash, smart media, memory stick, secure digital in xD kartice

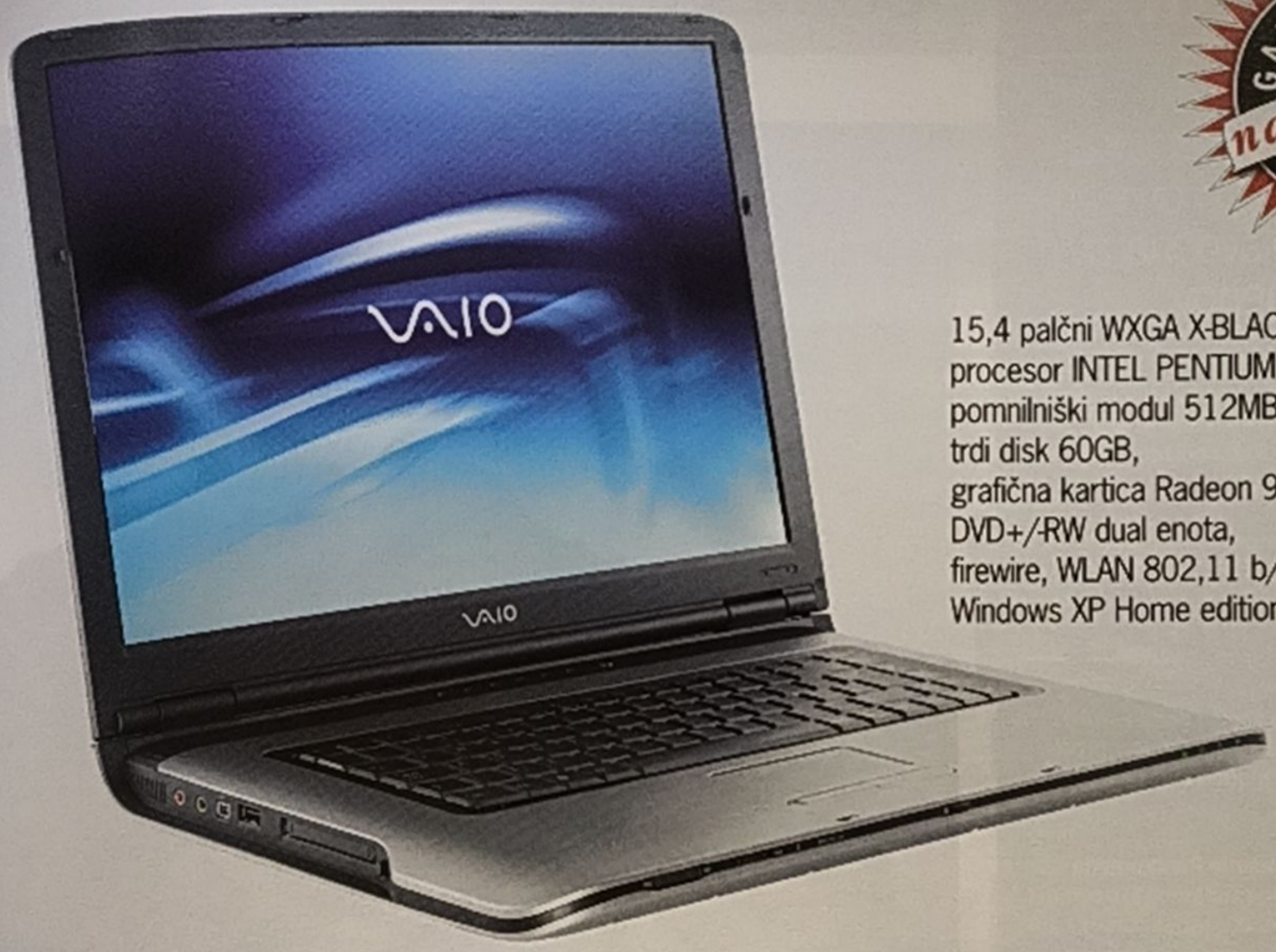
Garancija 1 leto

Harvey

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-S

•POHIŠTVO•SPALNICE•DNEVNE SOBE•KUHINJE•SEDEŽNE GARNITURE•AV

Prenosni računalnik SONY VAIO VNG-A215M



GARANCIJA najboljša IZBIRA

15,4 palčni WXGA X-BLACK LCD zaslon,
procesor INTEL PENTIUM Centrino 1.6GHz,
pomnilniški modul 512MB DDRAM,
trdi disk 60GB,
grafična kartica Radeon 9200 64MB,
DVD+/-RW dual enota,
firewire, WLAN 802,11 b/g,
Windows XP Home edition

BOMBASTIC II komplet

Komplet vsebuje: računalnik Bombastic II, LCD zaslon Acer 1714, tiskalnik Canon IP 1000, barvno kartušo Canon BCI-24 in črno kartušo Canon BCI-24

254.990

169.990
Osebni računalnik BOMBASTIC II
Procesor AMD ATHLON 64 3000+, pomnilniški modul 512MB, trdi disk 160GB, DVD+/-RW enota, grafična kartica ATI Radeon 9600PRO 256MB, zvočna kartica 5.1 integrirana na osnovni plošči, mrežna kartica integrirana na osnovni plošči, garancija 2 leti

69.990
LCD zaslon ACER 1714
Velikost 17 palčni TFT, ločljivost 1280x1024 pik, odzivni čas 14 ms, svetilnost 370 cd/m², kontrast 350:1

13.990
Tiskalnik CANON Pixma IP 1000
Ločljivost 4800dpi, do 14 č/b strani/minuto, do 11 barvnih strani/minuto, USB vmesnik, garancija 1 leto

2.590
Črna kartuša CANON BCI-24

5.490
Barvna kartuša CANON BCI-24

Norman

od 9.-20. URE, NED.: 10.-15. URE • TEL.: 01 585 5000 •
VIDEO • BELA TEHNIKA • MALI GOSPODINJSKI APARATI • RAČUNALNIŠTVO •

PCF se poda na lov za aplikacijami, ki omogočajo obdelavo "naravnih fenomenov".

VUE D'ESPIRIT

Dandanes je za PC na voljo presenetljivo malo paketov za modeliranje krajine, za katere vam ne bo treba odšteti gore denarja. Eden izmed najboljših je Vue d'Esprit podjetja e-on software. Pred kratkim izdani Vue 5 Esprit (na sliki) ponuja globalno osvetljevanje, modeliranje "metaball", HDRI in celo kopico drugih možnosti, ki jih običajno najdete v precej dražjih paketih za modeliranje pokrajin.

MOJOWORLD

Pred kratkim je podjetje Pandromeda izdalo tretjo različico čudaškega programa MojoWorld, ki sledi drugačnim smernicam. Namenjen je bolj "resnim" uporabnikom, kot so grafični profesionalci, sposoben pa je ustvariti cele planete s kombiniranjem kompleksnih algoritmov fraktalov.

Nekatere izmed njegovih naprednih možnosti vam bodo v primeru, da niste matematični genij, skurile možgane, vendar pa lahko z njim vseeno ustvarite fantastične slike.

TERRAGEN

Še eden v dolgi vrsti programov, ki so se za celo večnost izgubili v razvijalskem peklu, je Terragen (na sliki). Svojo življenjsko pot je pričel kot konjiček enega samega človeka; kljub temu da je bil komaj kaj več od stranskega projekta, pa je postal tako priljubljen, da mu je usojena celotna komercialna izdaja, verjetno že v naslednjih 12 mesecih.

Čeprav zaenkrat še ne ponuja toliko možnosti kot njegovi tekmeci, pa so Terragenovi izdelki zahvaljujoč podrobnim raziskavam avtorja aplikacije, Matta Faircloughа, še vedno presenetljivo fotorealistični.
V prihodnosti bodite pozorni na novice in nadgradnje teh in drugih programov.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

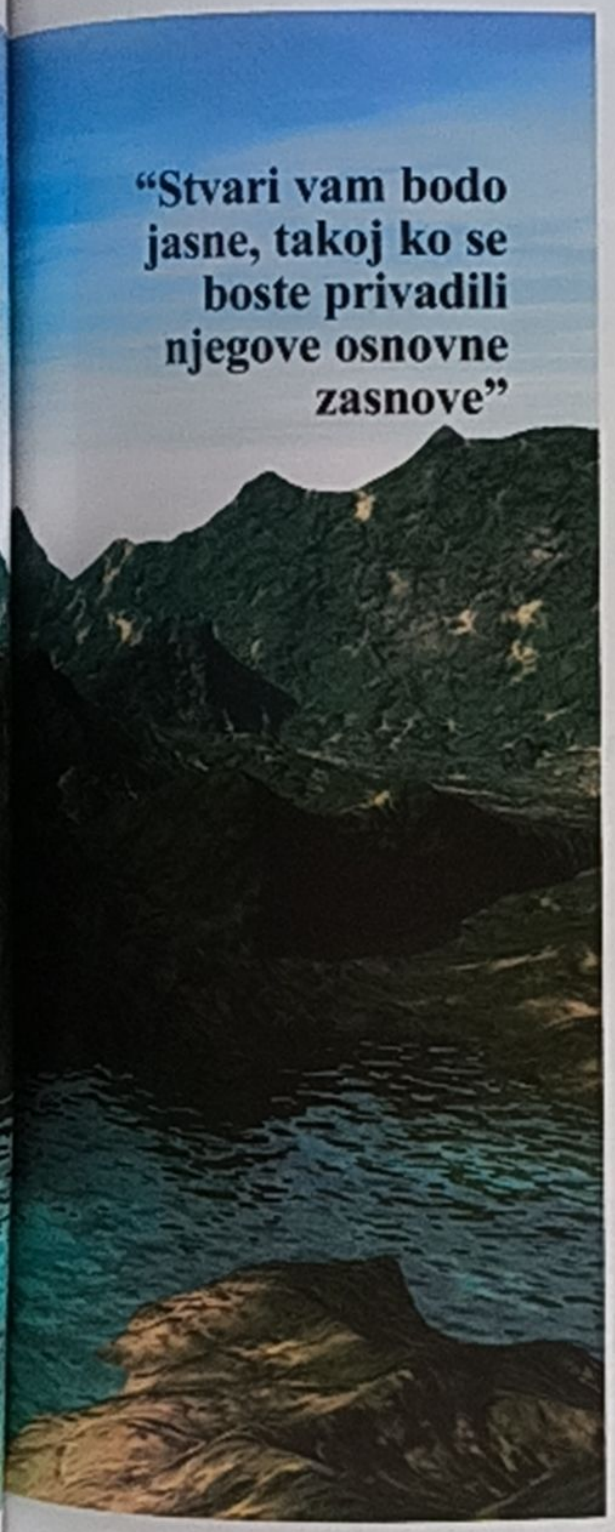
Premaknite Zemljo

del 123

Umažite si roke s tem legendarnim programom za modeliranje pokrajin. *PCF* vam pokaže, kako.

Ah, ***Bryce*** **– predhodnik** skoraj vseh orodij za renderiranje pokrajin/narave, ki ste jih kdaj videli. V današnjih časih morda res čepi v razvijalskih vicah, ker so ga izpodrinili programi, kot je *Vue d'Esprit*, vendar pa so ga še nedolgo tega uporabljali za ustvarjanje tako naturalističnih kot nadrealističnih slik. Kajpada ga nekateri umetniki za profesionalno delo uporabljajo še danes.

Brycova privlačnost se skriva v njegovem edinstvenem uporabniškem vmesniku in v dejstvu, da si upa biti drugačen. Originalni razvijalci Met Creations so vsekakor sledili svoji lastni viziji ideje prijaznosti do uporabnika, prav tako pa se niso bali svojih programov do konca stilistično dodelati. Čeprav je *Bryce* v glavnem znan po krajinskih slikah, pa se je razvil še



"Stvari vam bodo jasne, takoj ko se boste privadili njegove osnovne zasnove"

naprej. Četrta različica ponuja nekaj osnovnih orodij za modeliranje, kot tudi izvrstne pripomočke za uvažanje in izvažanje ter celotno animacijo. Bolj napredne možnosti, kot je sijajen, a precej zahteven Texture Editor, si bomo ogledali v naslednjih številkah..

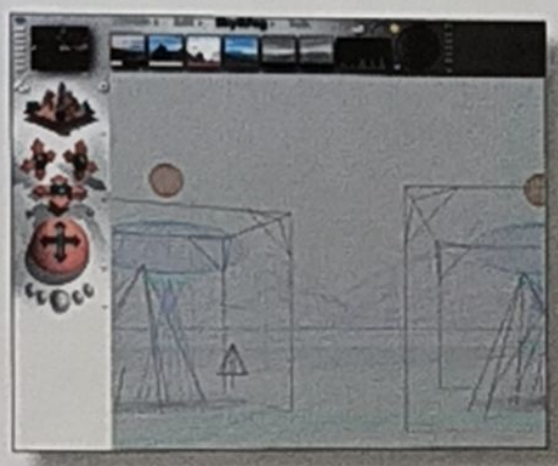
SKRIVALNICE

Tako kot vse aplikacije, ki so jih originalno razvili Met Creations, ima tudi *Bryce* značilen vmesnik. Nekateri menijo, da daje prednost elegantnemu videzu pred uporabnostjo, drugim pa je všeč njegov prefinjen, zglajen videz. Ne glede na to, s kom se strinjate, pa vas bo na začetku precej zmedel, saj se ne zmeni za skoraj nobeno konvencijo Windows.

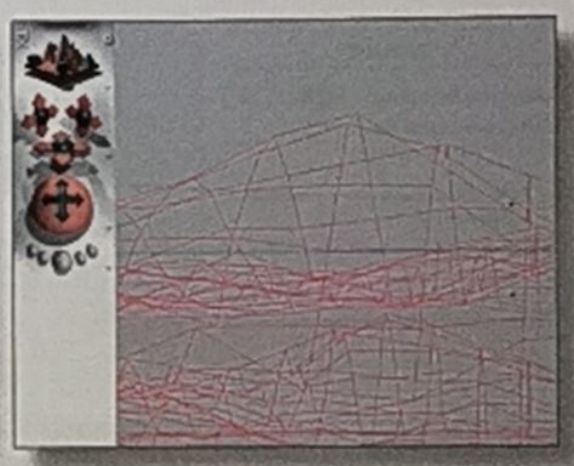
Oblikovalci *Bryca* so po najboljših močeh poskušali zmanjšati zmedo na zaslonu, da bi vam omogočili boljši razgled na vaše delo. Rezultat tega pa je, da so skoraj vse možnosti skrite v nevidnih menijih ali za drobnimi ikonami, ki jih sprva morda ne boste niti opazili.

Naokoli

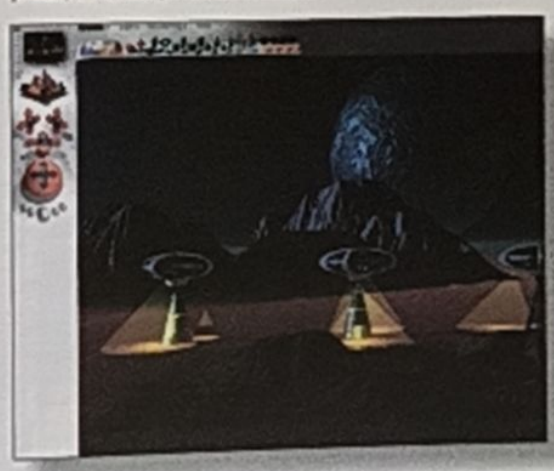
Pripravite se: nekoliko zmedeni boste



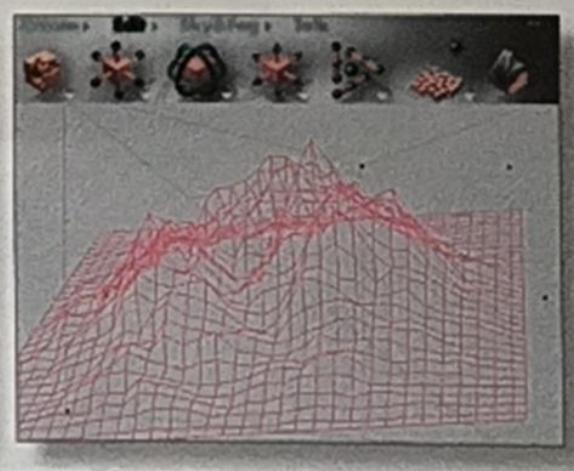
1 *Bryce* deluje nekoliko drugače kot večina programov za Windows (in če smo že pri tem, tudi za Mace). Ena izmed prvih stvari, ki se jih boste morali navaditi, je nadzor kamere. Na levi strani so nadzorne funkcije razvrščene v skupine. Naložite vzorčni prizor, da lahko pričnete z delom.



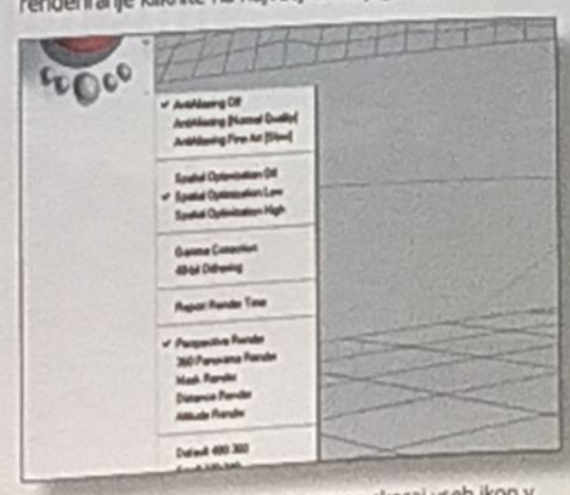
2 Velika sledna kroglica vrti kamero okoli središčne točke. Tri skupine prekrižanih puščic nad njo vam omogočajo premikanje po ravninah XY, YZ in XZ. Če v središču kliknete in povlečete, se boste premikali po dveh ravninah hkrati..



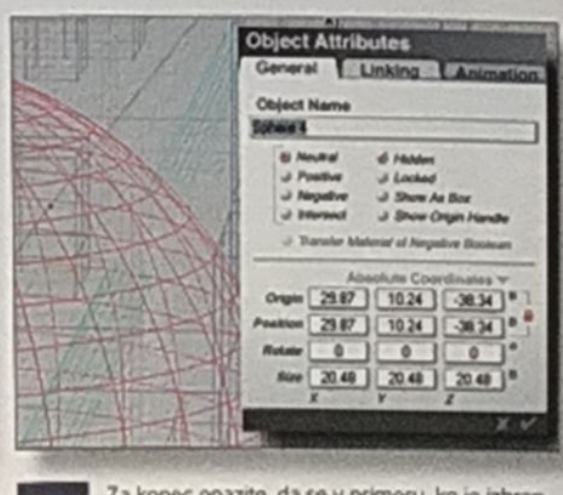
3 *Bryce* omogoča, da je naenkrat odprto le eno okno za glavni pogled. Za preklop med perspektivami in pogledi različnih ravni, uporabite majhno ikono pokrajine (kliknite in povlecite). Pod sledno kroglico se nahajajo gumbi **Render** – za renderiranje kliknite na največji srednji gumb.



4 Sedaj odprite nov dokument in dodajte teren s klikom na **ikono Terrain**, tretjo z leve na vrhu. Kliknite **Edit**, da preklopite v način urejanja. Ta vam omogoča, da premikate, spreminjate velikost in rotirate izbrani objekt (označen z rdečo). Za to uporabite ikone v orodni vrstici..



5 Opazite lahko, da je zraven skoraj vseh ikon v orodni vrstici majhen trikotnik – kliknite na enega izmed njih, da si ogledate seznam možnosti. Meni **Render** na primer vključuje nastavitve za **antialiasing**, obseg in **tip** renderiranja in tako naprej. Te "skrite" menije lahko namreč hitro spregledate.

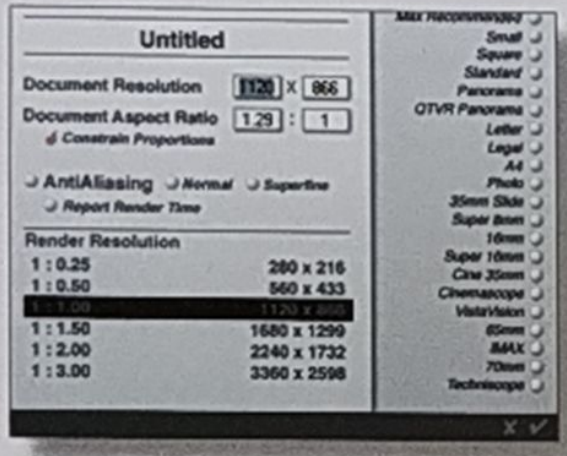


6 Za konec opazite, da se v primeru, ko je izbran neki objekt, zraven njega pojavi majhna skupina ikon. Te vam dajejo neposreden dostop do parametrov objekta. Klik na **A** na primer omogoča ročno urejanje velikosti in oblike objekta..

Za dodatne nasvete obrnite stran...

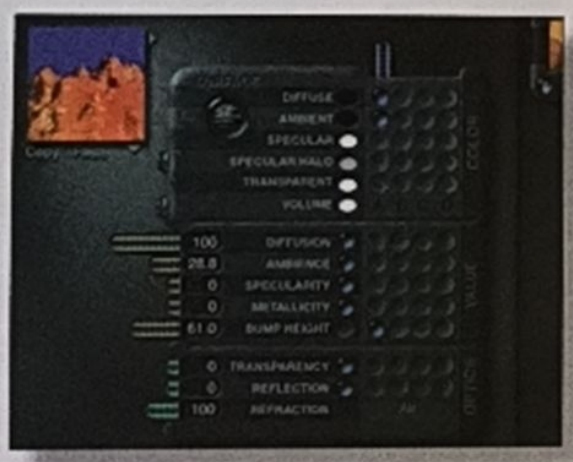
Svet je na vaši dlani

Dovolj teorije, ustvarimo nekaj zanimivega



1 Odprite *Bryce* in na vrhu okna boste zagledali standardi meni Windows. Izberite **File → New Document.** Z izbiro možnosti **Max recommended** iz seznama prednastavljenih velikosti boste dobili delovno površino v velikosti vašega zaslona, zato kliknite nanjo, nato pa še na kljukico.

2 Kliknite **ikono Terrain,** da ustvarite nov, naključen teren, nato pa ikono **E** v majhnem seznamu za urejanje tega terena. To je urejevalnik višine polja, na katerega lahko rišete, da spremenite teren, podobno kot v *Vue d'Esprit*. Malce se poigrajte z nadzornim sistemom, da se ga privadite.



3 Ko ste izbrali želeno obliko, se vrnite na glavni zaslon in izberite ikono **M**, s katero dodelite nov material. Podrobneje si jih bomo ogledali v naslednji številki. Za zdaj kliknite majhno puščico, ki kaže v desno, na vrhu predogleda materiala, da naložite prednastavljenega.

4 Izberite zanimiv material iz kategorije **Planes & Terrains,** nato kliknite obe kljukici, da se vrnete na glavni zaslon. Kliknite **Sky & Fog** na vrhu, da preklopite v urejevalnik. Tukaj bomo spet naložili prednastavljeni material, zato kliknite na puščico in poiščite priboljšek.

5 Znova v glavnem pogledu, nekajkrat podvojite vaš teren, nato spremenite njegovo velikost in razmerja ter določite položaj kopij, dokler ne dobite dobre razporeditve. Da bi dobili občutek za razmerja, boste za prizor skoraj vedno želeli uporabiti več terenskih objektov.

6 Za zaključek poskusite dodati neskončno raven vode (najprej v orodni vrstici **Create**), nato pa dodajte prednastavljeno teksturo vode in renderirajte. Poigrajte se z nebom in materiali. Presenečeni boste, koliko različnih videzov lahko dobite v enem samem preprostem prizoru.

NA DISKU

3D Canvas
Orodje za realnočasovno 3D modeliranje in animacijo z intuitivnim pristopom povleci-in-spusti.
www.amabilis.com

UnFREEz
Pretvorite slike datotek iz številnih formatov v animiran GIF, tako da jih povlečete in spustite v vmesnik unFREEza.
www.whitsoftdev.com/unfreez

Elefont
Ustvarite 3D objekte iz standardnih pisav TTF, nato pa jih uvozite v aplikacijo za 3D renderiranje, kot je ta, ki jo najdete na tokratnem disku.
www.armanisoft.ch

Now3D
Rodil se je kot aplikacija za vizualizacijo planetov in zvezd, zdaj pa pokriva na tisoče aspektov 3D modeliranja.
www.now3d.it/Eng

Bryce tako dejansko prevzame celoten zaslon, vključno z opravilno vrstico. Če boste hoteli uporabiti standardni meni Windows, boste morali premakniti kazalec miške na vrh zaslona, da bi ga sploh zagledali. Veliko ukazov, ki jih najdete tukaj, zgolj podvaja zadeve, ki jih lahko postorite z drugimi kontrolami, zato ga navsezadnje niti ne boste pogosto uporabljali. Seveda pa je tukaj tudi ogromno razlik. Na primer: za razliko od številnih drugih 3D aplikacij, lahko kontekstni meni tukaj prikličete s klikom na desni gumb miške, naenkrat lahko vidite le en sam glavni pogled, obenem pa tukaj na predmetih ne boste našli nobenih oznak XYZ, ki bi vam omogočale, da jih premaknete relativno brez težav.

BRYCE IMA PRAV

A nikar ne obupujte. *Bryce* je precej logičen, zato vam bodo stvari jasne, takoj ko se boste privadili njegove osnovne zasnove. Prav zato vas bo naš prvi vodič seznanil z osnovami: pozicioniranjem kamere, premikanjem objektov in seveda renderiranjem (celo gumb za renderiranje je bolj podoben okrasku kot kontroli).

Čeprav je ideja o preskakovanju uvoda in takojšnjem renderiranju terena ali dveh nadvse vabljiva, pa se vsekakor splača najprej seznaniti z *Brycovo* metodo, zato si vzemite nekaj časa, da spoznate nadzor premikanja. Ker pa ni nič tako učinkovito kot učenje na lastnih napakah, vam bomo v naslednjih šestih korakih pokazali, kako lahko ustvarite zelo osnovno pokrajino z uporabo malega števila terenov in prednastavljenih materialov. *Bryce* ponuja toliko možnosti, s katerimi se lahko poigrate, da boste tudi z ustvarjanjem najenostavnejših prizorov zapravili debele ure, ob tem pa bodo še zmeraj izgledali sijajno. PCF

NASLEDNJI MESEC
VAM BOMO POKAZALI, KAKO LAHKO
USTVARITE BOLJ ZAPLETENE POKRAJINE, IN SI PODROBNEJE OGLEDALI BRYCE.

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

mobinet.si

februar 2005/številka69
850 SIT

NAGRADE za NOVE NAROČNIKE

Bluetooth
slušalke na testu

UMTS
telefoni-primerjava

Cunami
kako so se odrezali naši operaterji

vsi 1M pixel fototelefoni

MP3 novosti

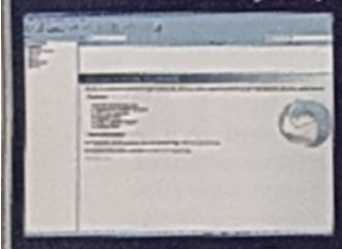
Fredy Miler
intervju

foto TEST FUJI S3 pro

Prvih dvajset novih naročnikov dobi polaroidni fotoaparat **Fuji Instax Mini 7.**
Vsakemu novemu naročniku podarimo brivnik Gillette Mach 3 Turbo
Vsi, ki boste do 30. marca vplačali enoletno naročnino, boste v žrebu za mobilca **Siemens SL65 ivory.**

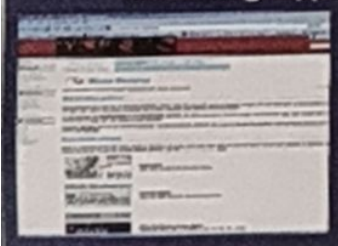
PCF vam razkrije, zakaj so Gromovniki na namizju prava stvar.

Kdo se boji groma? Mozilla Thunderbird 1.0, ki je izšel ta mesec, verjetno ni prestrašil nikogar, razen morda pametnih glav v Redmondu. Za razliko od svojega predhodnika, je Thunderbird samostojen poštni in novičarski odjemalec, ki tekmuje z Outlook Expressom. Zasnovan je za delo z Mozillinim ubijalsko dobrim brskalnikom Mozilla Firefox 1.0, ki si ga je v prvem dnevu izdaje s spleta naložilo kar 2,5 milijona uporabnikov. Thunderbird morda ne bo deležen tako toplega sprejema, kljub temu pa premore učinkovit filter za spam in integrirano orodje za branje novic, zaradi enostavnosti uporabe in naraščajoče knjižnice vtičnikov pa bo prirasel k srcu marsikomu.



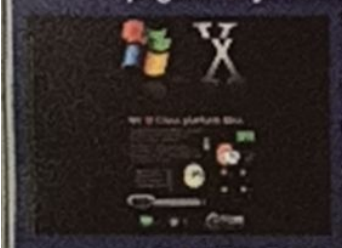
FANTASTIČNI VTIČNIKI ZA THUNDERBIRD

Uradna stran z vtičniki (https://update.mozilla.org/?application=thunderbird) jih ponuja le 12, če pa se odpravite na http://extensionroom.mozdev.org/main.php/thunderbird boste našli več kot 60 vtičnikov, ki programu dodajo razne možnosti, kot so varna poštna enkripcija OpenPGP, kalkulatorji, iskanje po slovarjih, predvajalnike glasbe in elegantne poteze z miško, ki delujejo na enak način kot čarovnije v Lionheadovi igri Black & White.



NAPRAVICE, KI JIH MORATE IMETI

Vsak navdušen ljubitelj tehnoloških napravic bo cenil izdajo Konfabulatorja 1.8 – pogona za javascript, ki deluje tako v Windows kot v Mac OS X. Z interneta lahko tako snamete razne majhne aplikacije, kot so budilke, kalkulatorji, naprave za analiziranje moči Wi-Fi signala in celo aplikacije za poročanje o lokalnem vremenu. Povrhu vsega tudi lepo izgledajo, po želji pa jih lahko tudi spremenite, tako da ustrezajo vašemu osebnemu stilu.



Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Zaščitite datoteke s Steganos 5

Večina varnostnih paketov je zasnovana tako, da vas ščiti pred hekerji, ki poskušajo vdreti v vaš sistem iz Južne Amerike. *Steganos Security Suite 5*, ki se nahaja na tokratnem disku, se od njih razlikuje po tem, da je zasnovan tako, da vas ščiti pred vašimi bližnjimi sosedi, ki bi se lahko nekega dne odločili ukrasti vašo nastavitveno datoteko za *Counter-Strike* ali vaš z ljubeznijo napisan vodič po *Warcroftu*. Pokazali vam bomo, kako lahko skrijete vaše zaupne datoteke v nedolžno sliko...

A S to zbirko orodij za varovanje zasebnosti lahko svoje datoteke in mape kriptirate, zaščitite z gesli, uničite in shranite iz enega samega glavnega vmesnika. Seveda pa *Steganos* ne bi bil *Steganos*, če ne bi v mešanico dodal malce stenografije.

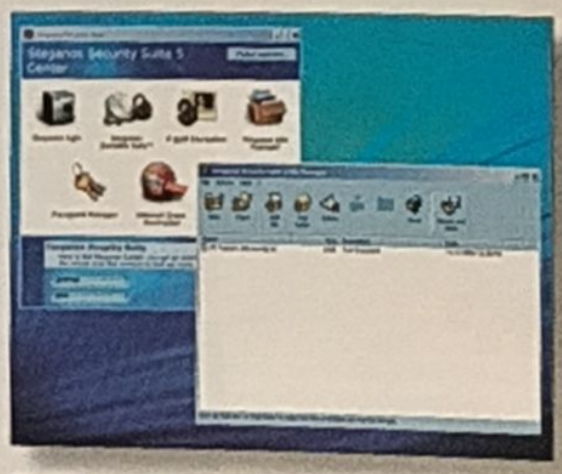
B Ustvarite do štiri zaščitene pogone, na katerih lahko shranite od 2MB do 1,2 GB podatkov. Kliknite na gumb **Create**: izberite ime sefa, lokacijo Steganos Encrypted File (SEF), izberite želeno velikost pogona in novo geslo. Spreminjanje velikosti pogona je nekoliko zahtevnejše opravilo, zato bo bolje, če se v prvem poskusu ne zmotite. V nasprotnem primeru boste morali vse datoteke na pogonu povleči v drugo mapo, zapreti program, poiskati datoteko SEF in jo izbrisati, preden lahko ustvarite novo.

C Ustvarite lahko tudi prenosno različico Steganos Sefa, ki ga lahko prenašate na CD-ROM-u, DVD-ROM-u ali izmenljivem pomnilniškem mediju. Najprej boste morali izbrati "predpaketni mapi", v kateri se bodo nahajale vse vaše datoteke za prenosni sef, nato pa ji dodati geslo. Sedaj boste dobili možnost za izbiro črke pogona in možnost, da odprete predpaketno mapo, da dodate svoje datoteke. Ko kliknete **OK**, se bodo pojavile prenosne paketne datoteke sefa, ki jih lahko nato zapišete ali kopirate na medij po vaši izbiri. Programska oprema za dekripcijo vam omogoča, da odprete vaše datoteke na katerem koli drugem računalniku – če si seveda zapomnite geslo.

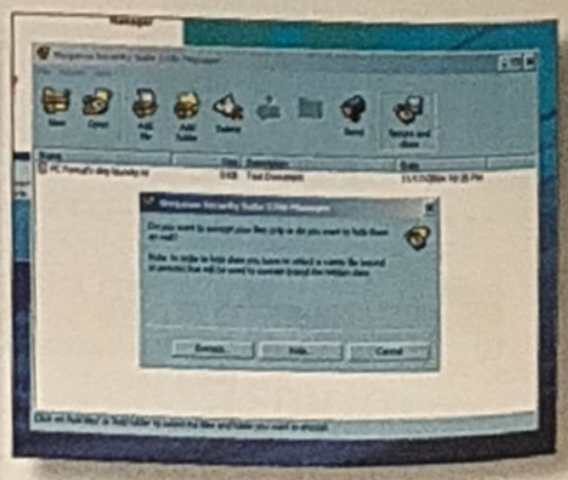
D Če ne želite, da bi kdorkoli vedel za vaš obstoj, potem pri naslednjem brskanju po internetu za seboj ne puščajte sledi. Lahko se odločite izbrisati piškotke, iskalne vnose, zgodovino in celo vsebino koša; vse to z enim klikom. Različica pet ima dodano možnost za uničenje podatkov, ki jih Windows XP običajno posredujejo Microsoftu. Sem sodijo informacije, kot so poročila o napakah, samodejna online registracija in zahteve po posodobitvah. Če vam ni všeč integrirana avtentifikacija *Internet Explorerja*, jo lahko prav tako preprečite in vsakokrat opravite mukotrpno delo vpisovanja vseh svojih gesel sami.

Gostitelji vaših tajnih datotek

Slike, ki skrivajo vaše skrivnosti.

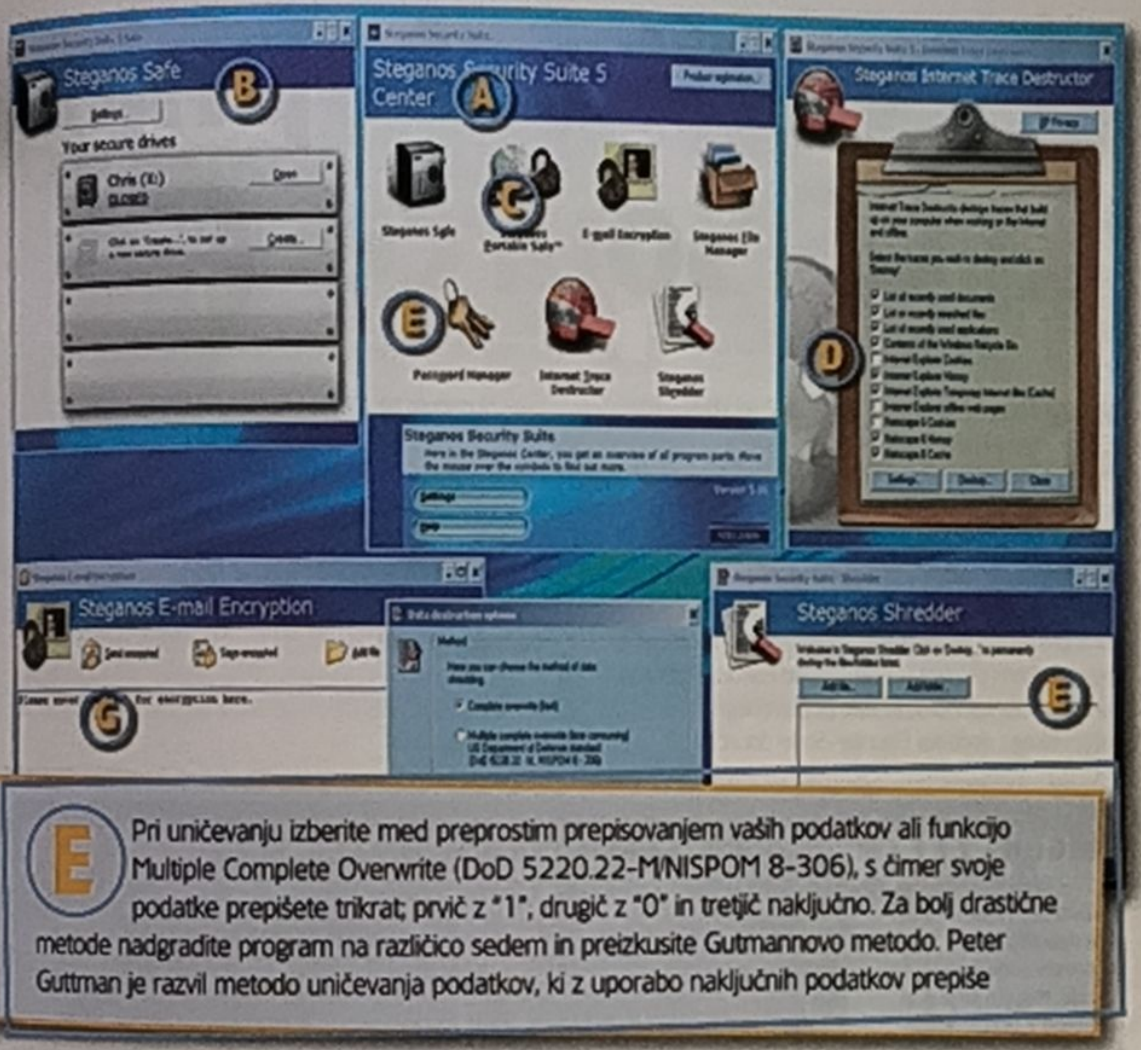


1 Iz glavnega zaslona izberite **File Manager** in s klikom na ikono **New** ustvarite nov Steganos Encrypted File (SEF). Premaknite kazalec miške v desno in izberite **Add File**, da izberite podatke, ki jih želite zaščititi..



2 Nato kliknite na ikono **Secure and Close** na skrajni desni. Spominja na ključavnico in disketo, nato pa lahko izberete, ali boste vaše datoteke zakodirali ali pa jih skrili v "gostitelja". Formati, ki bodo skrivali vaše tajne datoteke, so BMP ali WAV.

Skrijte datoteke pred sosedi



E Pri uničevanju izberite med preprostim prepisovanjem vaših podatkov ali funkcijo Multiple Complete Overwrite (DoD 5220.22-M/NISPOM 8-306), s čimer svoje podatke prepišete trikrat; prvič z "1", drugič z "0" in tretjič naključno. Za bolj drastične metode nadgradite program na različico sedem in preizkusite Gutmannovo metodo. Peter Guttman je razvil metodo uničevanja podatkov, ki z uporabo naključnih podatkov prepiše

NA DISKU

Firefox
Velikansko število ljudi je prepričanih, da je boljši od *Internet Explorerja*. Mi se strinjamo.
www.getfirefox.com

Adobe Acrobat Reader
Verjetno najbolj vseprisoten kos programske opreme na vsem svetu, to pa zato, ker je tudi eden izmed najbolj nepogrešljivih.
www.adobe.com

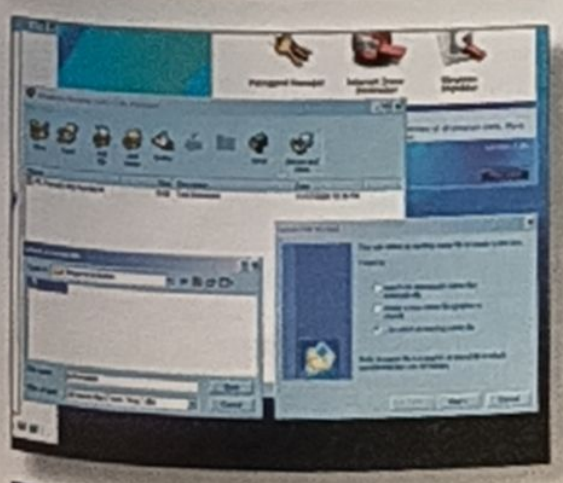
Steganos Security Suite 5
Če ste resno zaskrbljeni zaradi varnosti, potem ni boljšega programa, kot je *Steganos*. Deluje tako, da zakodira vsebino vašega trdega diska, tako da imate dostop do nje samo vi. Uporabite ga za enkripcijo datotek, brisanje in shranjevanje podatkov in še več.
www.steganos.com

DeepBurner
Pozabite na OEM aplikacije z majhnim naborom možnosti, ki jih dobite zraven vašega optičnega pogona. Tukaj je brezplačno orodje, s katerim lahko zapisujete na vse vrste diskov, tako na CD-je kot DVD-je.
www.deepburner.com

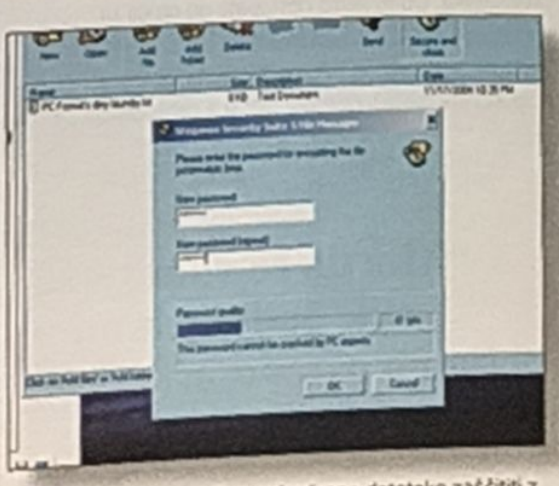
"Ustvarite prenosno različico Steganos Sefa, ki ga lahko prenašate na CD-ROM-u, DVD-ROM-u ali izmenljivem pomnilniškem mediju"

F . Ne pozabite svojega gesla, saj ne obstajajo nobena stranska vrata ali glavna gesla, s katerimi bi lahko odprli vaše zakodirane datoteke, kar je tudi razlog, da je v **Steganos** vključen Password Manager. Ne pričakujte ničesar zapletenega, saj vam bo omogočil le, da ustvarite referenčni seznam gesel, tako da vtipkate vaše glavno geslo. Poskusite se izogibati besedam, ki jih lahko najdete v slovarju. Najbolj priljubljena gesla so namreč bog, seks in pizza, tesno pa jim sledi Star Trek... ah, ti patetični ljudje..

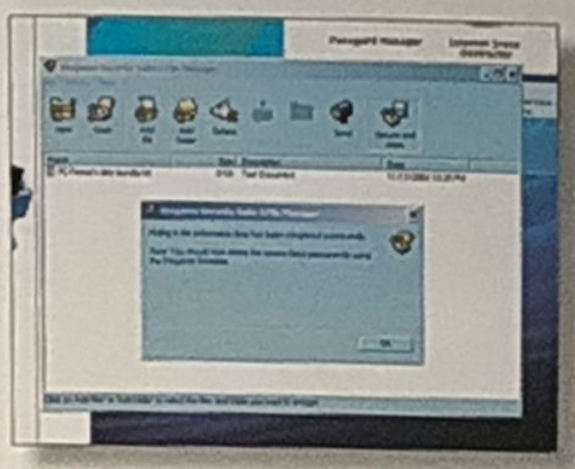
G *Steganosova* poštna enkripcija se bo samodejno povezala z Microsoft Outlookom s pomočjo menijske vrstice Extras. Prav tako pa bo dobro delovala z *Mozilla Thunderbirdom*. Ko boste napisali svoje sporočilo, ga morate shraniti kot datoteko EXE ali CAB. Nato dodajte vaše geslo, in če ste vaš privzeti odjemalec elektronske pošte nastavili pravilno, bo ta samodejno pripel datoteko novemu sporočilu. Da bi lahko prejemniki vaše elektronsko sporočilo sploh odprli in prebrali, pa morajo poznati geslo. **PCF**



3 Primerne kandidate lahko poiščete z uporabo možnosti iskanja po celem sistemu, ustvarite lahko lastne datoteke ali pa za "gostitelje" izberete obstoječe datoteke BMP ali WAV. V tem primeru smo za gostitelja datoteke, ki jo želimo skriti, izbrali obstoječo datoteko BMP.



4 Zdaj je potrebno zakodirano datoteko zaščititi z geslom. Mešanica alfanumeričnih ključev vam omogoča, da izberete 4-bitno enkripcijo – ki jo lahko razbijejo majhni otroci – pa vse do 130-bitne, za katero vas bo morda presenetilo (ali pa tudi ne), če vam povemo, da je ne more odpreti niti CIA.



5 Ne pozabite uničiti originalne datoteke! Po tem lahko pretvorite datoteko BMP v katerikoli drugi format, kot je GIF, vendar ne izgubljajte časa s pretvorbo v JPEG, saj algoritem izpusti podatke, ki so nevidni golemu očesu, kar pomeni, da se lahko od vašega tajnega dokumenta kar lepo poslovite.

Neredko zadovoljijo naše igričarske potrebe tudi sposobne skupine amaterjev.

Pritisk ne poneha. Zdaj, ko si strežniki sistema Steam ližejo rane, lezejo na površje številni izdelovalci modifikacij in oživljajo svoje s svinčniki nakracane skice. Bliža se nam velik val projektov za Half-Life 2 vendar zaenkrat o njih ne vemo kaj dosti. Med obveznimi tematikami Star Wars in modi, obsedenimi z orožjem, se najdejo tudi zares izvirni koncepti, kakršen je Off Limits (**www.off-limits.be**) . Od vojne brazgotinasta mesta, dve nasprotujoči si frakciji – sicer zelo znana slika, vendar ima ta kar nekaj dodatkov. Denimo gigantski nezemljan, ki ga lovita obe ekipi, na razpolago pa je eno samo orožje, ki lahko pokoplje pošast. Zna se zgoditi, da bo stvar delovala in komaj čakamo, da bomo izvedeli.

SREDNJE ZAPEČENO

Zatišje pred tem viharjem nam bo omogočilo, da bomo še ta mesec lahko v miru zagrizli v dva večigralska projekta, ki bosta obudila klasiko s konzole N64, Perfect Dark. Različica za Half-Life (**http://perfectdark.game-mod.net**) je že v tretji beta izdaji, medtem pa druga izdaja za Unreal Tournament (**www.perfectdark.beyondunreal.com**) ravno tako že kaže svoj krasen obraz. Veliko obeta tudi nov popravek za Heat Of Battle (**www.heatofbattle.net**) v katerem se bosta v čisto ekipno igro zlila Call Of Duty in Battlefield 1942 Končno pa so izdelovalci modov dobili v roke tudi uraden paket orodij za Dawn Of War Pričakujemo, da se bodo zgodile velike stvari. Razlog za naš optimizem je dejstvo, da so navdušenci že brez Relicove pomoči ustvarili nekaj omembe vrednih mini modifikacij. Skočite na www.epiclegions.warriorhut.net in se naslajajte.

Bi radi potolkli Titana? *Epic Legions* **prinaša večje stroje in večje bitke v** *Down of War*

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Ustvarite stopnjo za CS Source

del 123

Thisti, ki ste igrali *Half-Life 2* ali *Vampire: Bloodlines*, se že zavedate moči in vsestranskosti Valvovega pogona Source. V tej seriji si bomo pobližje ogledali orodja in metode, ki so se uporabljale pri ustvarjanju teh iger in naredili prve korake k ustvarjanju lastnega moda. Morda se vam to zdi prevelik podvig, a mi se bomo osredotočili le na predelavo vsebine igre. Ta mesec bomo začeli z urejevalnikom stopenj *Hammer Map Editor* in raziskali, kako funkcionira v okvirih zelo popularnega večigralskega dodatka *Counter-Strike Source*.

Hammer se morda res obnaša kot vsak drug program za 3D oblikovanje, zato pa ima, tako kot večina ostalih, tudi svoje muhe.

Najprej svarilo. Če *Hammer* namestite preko Steama, se bo samodejno nastavil za delo s *Counter-Strike Source*. Če se slučajno ne, boste morali to storiti ročno. Dober vodič za to boste našli na: **www.valve-erc.com/srcsdk** PCF

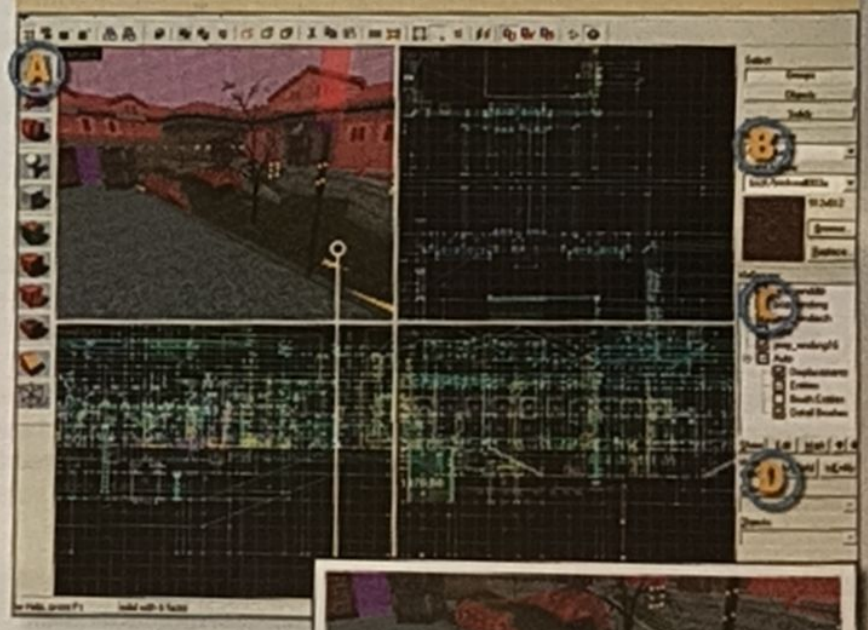
SPOZNAJTE ŽARGON

» ČOPIČI (BRUSHES) **so sestavni deli vsake stopnje in se uporabljajo za postavitev večjega dela stopnje. Mogoče jih je preoblikovati v praktično katerokoli obliko.**

» OBJEKTI (PROPS) **so 3D modeli stvari kot so drevesa, stoli in stopnice in jih lahko uvozite v Hammer, ko se pojavi potreba za bolj podrobnim oblikovanjem stopnje.**

» ENTITETE (ENTITIES) **uporabljajo za ustvarjanje luči, zvokov in dogodkov na stopnji. Sem spadajo na primer stikala za luči in vrtljiva vrata.**

OD BLIZU HAMMER, RAZLIČICA 4



3D pogled
Pritisnite **Z**, ko ste nad tem oknom in po stopnji se boste lahko premikali s pomočjo miške in klasičnih tipk **W, A, S** in **D**, kakor v vsaki prvoosebni strelski igri.

A ORODJA ZA STOPNJE Tu se nahajajo najpomembnejša orodja programa *Hammer*, razen prevajalnika. Od tu lahko dostopate do orodij za ustvarjenje in manipulacijo s čopiči, orodij za entitete in teksture. Je pa vedno dobro, če za orodja, ki jih boste pogosto uporabljali, poznate bližnjice na tipkovnici.

B BRSKALNIK PO TEKSTURAH Omogoča vam, da najdete vse teksture in materiale iz *Half-Life 2* in *Counter-Strike*, ki jih lahko uporabite v svoji stopnji. V prvem delu spustnega menija boste našli teksture, ki jih že uporabljate.

C NADZOR FILTROV Vse elemente stopnje lahko shranite v posamezno skupino preko okna Properties. S tem orodjem lahko nato izberete, katere skupine elementov bodo dani trenutek znotraj *Hammerja* vidne, in katere ne. To postane posebej priročno, ko vaša stopnja postane kompleksnejša.

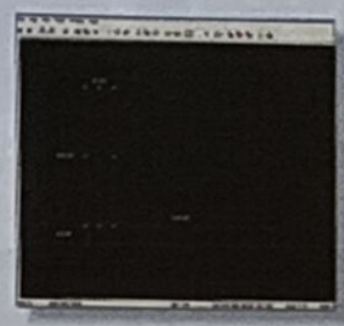
D TRAK ZA OBJEKTE To je večnamensko orodje. Omogoča vam, da ustvarjate čopiče različnih oblik, kot so cilindri, krogle in loki. Podobno kot pri ustvarjanju entitet, boste tudi tu videli vse tipe, ki so vam na razpolago pri gradnji stopnje.

> **"Morda se vam to zdi velik podvig, a mi se bomo osredotočili le na predelavo vsebine iger"**

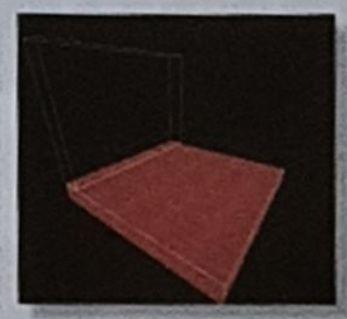
No, pa začnimo

Ustvarjanje osnovnega čopiča je prvo znanje, ki ga boste morali pridobiti.

1 Pritisnite **CTRL + N** in tako ustvarite novo stopnjo. Zdaj odprite brskalnik po teksturah in izberite primerno teksturo. Preklopite na orodje Block s pritiskom na **SHIFT + B**, in na ravnini X/Y povlecite kocko velikosti 640x640 enot. Nato pritisnite **Enter**.



2 Orodje za izbiranje (**SHIFT + S**), vam omogoča, da spreminjate velikost in lokacijo katerega koli označenega čopiča. Spremenite lahko višino na ravninah X/Z in Y/Z. Ustvarite lahko tudi nov čopič, tako da preklopite nazaj na orodje Block in si daste duška.



3 Premikanje in približevanje pogleda v 2D ravnini dosežete s smernimi tipkami in kolesom miške. Pazite le na to, da pri tem ne bo označen čopič. Preklopite nazaj v 3D pogled, da boste dobili veliko lepši razgled na nastajajočo stopnjo.

NA DISKU

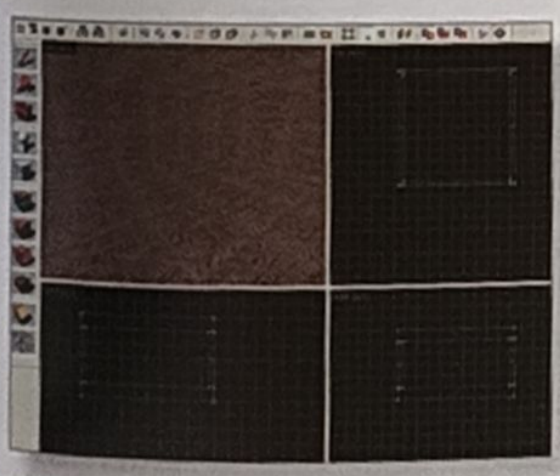
Primeri stopenj

Vključili smo kup novih stopenj za priljubljeni *Counter-Strike Source*. Poglejte, kaj in kako to počnejo mojstri grajenja stopenj. Preučite njihove tehnike in kmalu se bodo igralci na spletu množično šli teroriste in protiteroriste tudi na vaših stopnjah.

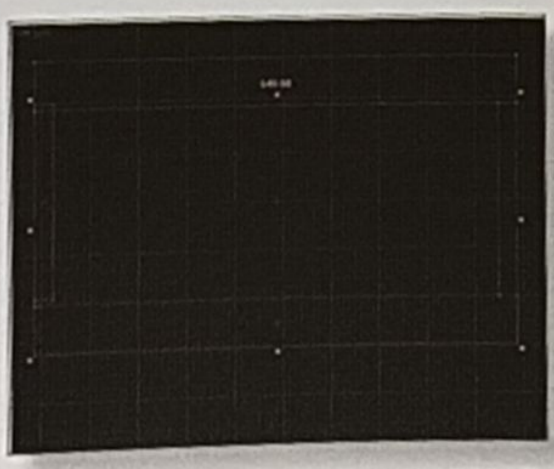
Gradnja stopnje za CS Source

Izklešimo podrobnosti našega navideznega sveta

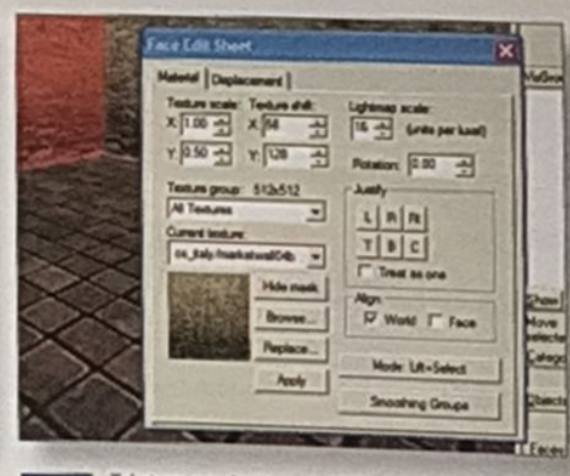
NASLEDNJI MESEC
V DELAVNICI CSS
DODAJANJE VSEBINE STOPNJE, PRETVARJANJE SLIK V MATERIALE IN UVAŽANJE ZVOKA



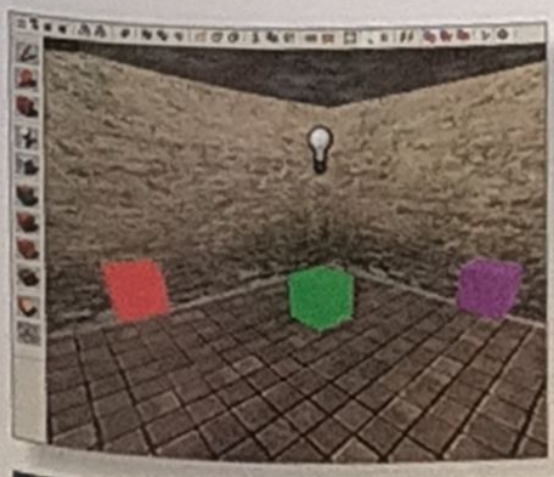
1 Zdaj, ko ste se v zgornjem okvirju seznanili s skrivnostjo ustvarjanja čopičev, lahko začnete dodajati stene in strope vaše stopnje. Če želite, lahko za nove čopiče izberete različne teksture.



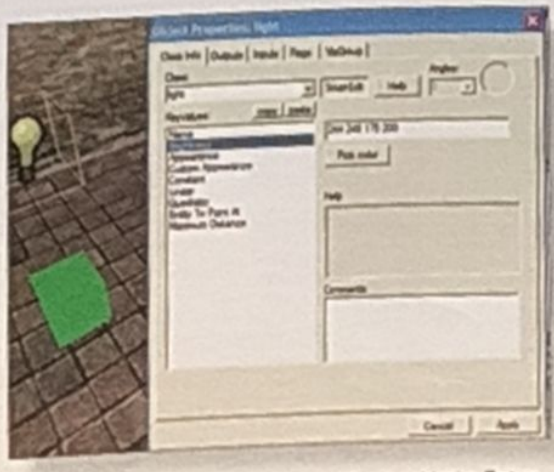
2 Zelo pomembno je, da med posameznimi čopiči ne pustite lukenj do zunanjega sveta, ker se boste s tem izognili kasnejšim težavam pri prevajanju. Dobro preučite 2D prikaz in primerno obdelajte čopiče, da se ti dotikajo z robovi.



3 Teksture se včasih ne izrišejo pravilno na čopiče, kot ste verjetno opazili. Orodje Texture Application Tool (**SHIFT + A**) lahko odpravi to težavo. Z njim lahko označeno teksturo povečate, premaknete, obračate in še kaj.



4 Zdaj morate dodati štiri entitete: luč, info_player_start, info_player_terrorist in info_player_counterrorist. Orodje za entitete dobite s **SHIFT + E**, nato pa izberite eno izmed entitet v spustnem meniju traku Object.



5 Postavite entiteto znotraj sobe in pritisnite **Enter**. Lastnosti in vrsto entitete lahko spreminjate tako, da jo označite in pritisnete **ALT + Enter**. Ponavljajte ta korak, dokler nimate nameščenih vseh štirih prej omenjenih entitet.

6 Da bi stopnjo prevedli, pritisnite **F9**. Če se je vse izšlo po načrtih, lahko zdaj kopirate shranjeno datoteko .bsp iz mape sourcesdk\cstrike_sample_content\maps v mapo counter-strike source\cstrike\maps. V konzoli znotraj igre odtipkajte **map imestopnje.bsp**.

Vzorčenje z Audacity

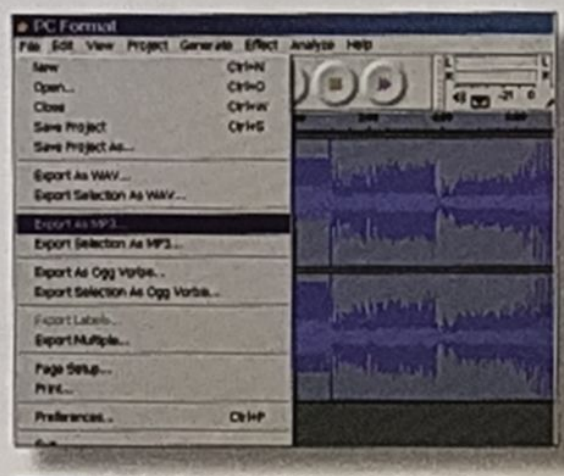
Gregor Mraz ugrabi mikrofon za hitro lekcijo o vzorčenju

del 12

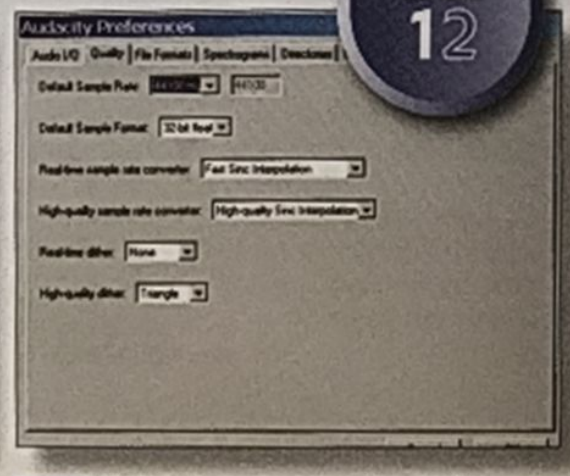
Veliko otrok iz obdobja osemdesetih let je spoznalo vzorčenje zvoka s pomočjo dolgočasnih glasbenih ur s klaviaturami Casio ali s pomočjo gverilske taktike, ki je bila sestavljena iz teka v trgovino z elektroniko, tuljenja grdih besed v najbližji mikrofon in hitrega nabijanja po tam razstavljeni klaviaturi. Zdaj lahko tudi vi uživate v teh plemenitih aktivnostih v udobju vašega lastnega doma – povrhu vsega brezplačno.

Audacity (**http://audacity.sourceforge.net**) je odprtokodni program za ustvarjanje in urejanje zvoka. Omogoča uporabo širokega spektra stopenj vzorčenja, vrst zvočnih datotek in funkcionalnost, ki jo običajno ponujajo samo profesionalne aplikacije, za katere je potrebno odšteti na tisoče tolarjev. Ko ste ustvarili in shranili zvočne vzorce – kot je po korakih opisano v našem priročnem vodiču – lahko eksperimentirate z dodajanjem različnih učinkov preko možnosti, ki jih nudijo meniji, istočasno pa tudi predvajate več vzorcev v isti datoteki Audacity Project. Vaše vzorce lahko nato izvozite in vključite v neko grozno glasbo, ki ste jo ustvarili sami.

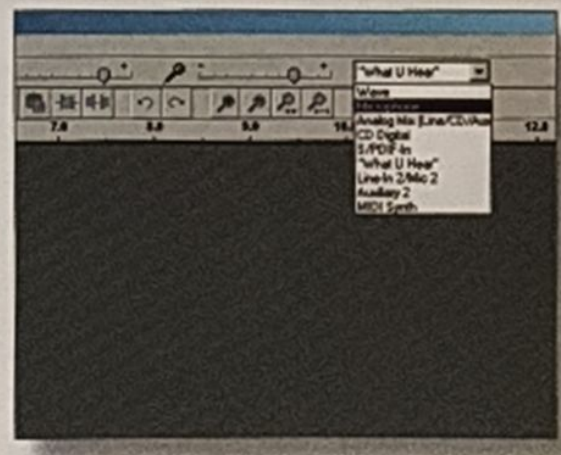
Audacity je razvijajoča se aplikacija z dodatnimi zmožnostmi MIDI, v prihodnosti pa obljubljajo tudi podporo za vtičnike učinkov drugih proizvajalcev. Zato bodite pozorni na novice na omenjeni spletni strani. **PCF**



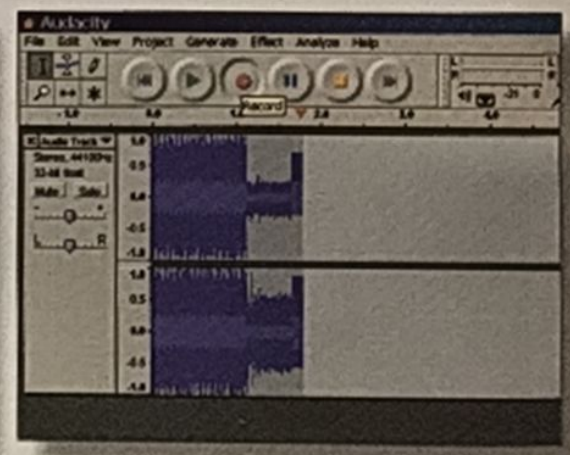
1 Pred vašim prvim izletom v vzorčenje morate najprej izbrati nastavitve po meri. Privzeto uporablja *Audacity* snemanje v načinu mono, zato boste morali, če želite izkusiti čarovnijo sterea, v meniju **File → Preferences** prilagoditi nastavitve.



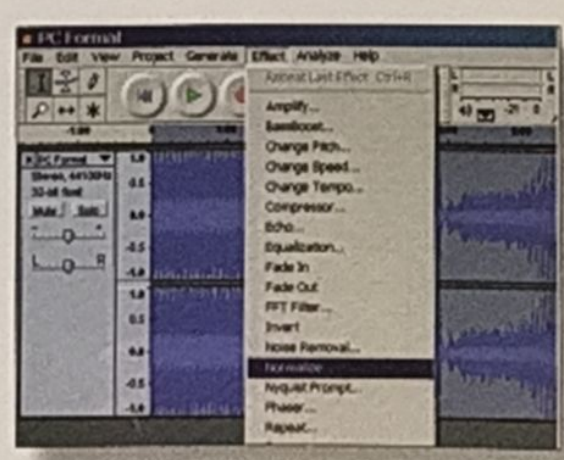
2 Medtem ko ste ravno na zaslonu **Preferences**, lahko nastavite tudi kakovost vaše bodoče mojstrovine. Ta določa končno velikost datoteke, omejena pa je s stopnjo vzorčenja vaše zvočne kartice. CD kakovost je 44100Hz, primerna pa je za večino zvočnih zahtev.



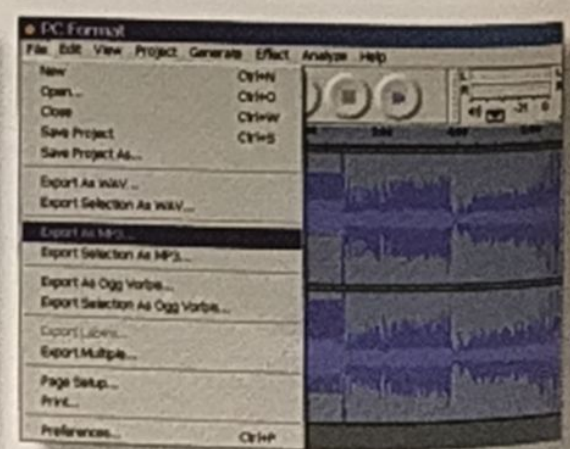
3 Spustni seznam vhodnih naprav vsebuje nadzor jakosti zvoka Windows. To vam omogoča snemanje z velikega števila vhodnih naprav. Vendar nikar ne vzorčite avtorsko zaščitene glasbe, še zlasti to velja za *Walk On The Wild Side*, saj boste v tem primeru prisiljeni "podariti" svojega prvorojenca Louju Reedu.



4 Vmesniki za snemanje se pri večini aplikacij niso razvili kaj dlje od stare razporeditve gumbov na kasetofonu, saj jo vsi dobro poznajo. Ko ste nastavili vhodni vir in stopnje vzorčenja, je napočil čas, da pritisnete gumb za snemanje in si zabrundate.



5 Končno imate svoj posnetek; ko ga boste izbrali, pa vam bodo na voljo tudi možnosti dodajanja učinkov. Postopek normalizacije vzorca bo našel največjo jakost in temu prilagodil celoten zvočni vzorec, kar je dobra stvar – obljubimo.



6 *Audacity* shranjuje informacije le preko projektnih datotek, s čimer omogoča istočasno predvajanje glasbe s številnimi vzorci. Če hočete dostopati do vzorcev od drugod, jih boste morali izvoziti. Za izvoz vašega vzorca v formatu MP3 boste tako potrebovali LAME (**http://mitiok.free.fr**).

NA DISKU

Sound Forge Audio Studio 7.0 (preizkusni)
Profesionalen in drag – *Wave Editor* je bolj vsestranski kot *Audacity*. Podpira učinke DirectX drugih proizvajalcev in številne napredne možnosti urejanja.

HammerHead Rhythm Station
Izvrsten brezplačen program za ustvarjanje ritmov. Ustvarite zvočne zanke in jih izvozite kot datoteke .wav. (**www.threechords.com/hammerhead**)

Lepotičenje Windows

Lepota je resda relativna zadeva, a se je zanjo zmeraj treba potruditi. PCF poišče nekaj novih modnih trendov.

Nismo prepričani, ali gre za babje čenče ali za resno raziskavo, toda očitno lahko 10 minut izpostavljenosti podeželski pokrajini na dan dela čudeže za vaše duševno zdravje in občutek osebnega zadovoljstva. Žal nimamo te sreče, da bi lahko vsak dan 10 minut uživali v lepotah narave, zato pa se z bolščanjem v modro-zeleno navidezno pokrajino namizja XP vsakodnevno po devet ur izpostavljamo nevarnosti raznih očesnih obolenj. In roko na srce – dobro počutje je zadnja stvar, ki nam jo to ozadje vzbuja.

Zato ozadje pogosto spreminjamo. Seveda pri Microsoftu storijo vse, da bi nas pri tem ustavili, in zaklenejo Windows XP, da bi ljudem preprečili namestitev vizualnih slogov drugih proizvajalcev. Kar ni preveč pošteno, še zlasti če upoštevamo, da so za XP razen treh privzetih izdali drugačne vizualne sloge le enkrat, in sicer v Media Center 2005 – samo zato ker opravilna vrstica izgleda lepše, pa zagotovo ne bomo kupili novega operacijskega sistema.

Če poznate prijatelja z Media Center 2005 in mu zavidate vizualni slog Energy Bliss, vam bomo pokazali, kako ga lahko "ukradete". Na njegovem računalniku poiščite **C:\Windows\Resources\Themes** in od tukaj prekopirajte vse po imenu **Royale**. Nato na vašem računalniku poiščite enako lokacijo in tja prilepite omenjeno vsebino. V **Control Panel → Display → Appearance** iz prvega spustnega menija sedaj izberite **Media Center Style**.

ZAKRPANI XP

Kaj je zdaj to? Nekoliko drugačen odtenek zelene in modre vam ni dovolj? No, prav. S spletne strani **http://download.neowin.net/nw_uxtheme.zip** snemite in namestite *Multipatcher*. Z njim odklenete Windows XP, tako da lahko uporabljate vizualne sloge drugih proizvajalcev s spletnih strani, kot je **www.themexp.com** (posvariti pa vas moramo, da veliko prenosov s te spletne strani vsebuje adware, zato za večino vprašanj med namestitvijo kliknite na "No").

> "Z njim odklenete Windows XP, tako da lahko uporabljate vizualne sloge drugih proizvajalcev"

Končno lahko uporabite katerokoli barvno shemo iz mavrice ali pa dodelite XP videz Mac OSX, BeOS ali kateregakoli drugega operacijskega sistema, ki ga v resnici ne uporabljate, všeč pa vam je njegov videz. **PCF**

NA DISKU

Stylebuilder
Vsekakor ni najbolj preprosta rešitev v tovrstne namene, zato pa je nedvomno najbližje intuitivni aplikaciji za urejanje in ustvarjanje vizualnih slogov za Windows XP. Preden boste lahko karkoli, kar ste ustvarili s tem programom, uporabili v Windows, pa boste morali namestiti tudi *StyleXP*.
www.tgtsoft.com

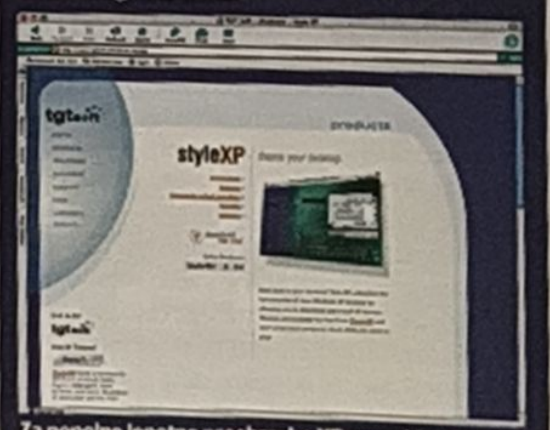
SphereXP
Za boga, vse to je že malo preveč. Pozabite na spreminjanje barvne sheme Windows: s tem programom lahko spremenite celotno namizje v vrteče se 3D kroglo. Kar je zlasti uporabno, če nimate dovolj velikega monitorja – preprosto odložite okno na drugo stran krogle in jo zavrtite, kadar ga boste potrebovali.
www.hamar.sk/sphere

LiteStep
Če je *StyleXP* dedek, potem je *LiteStep* pradavni prednik. Ne zadovolji se le s spreminjanjem vizualnih slogov, temveč vam omogoča, da namesto tega popolnoma spremenite, kako vaše namizje izgleda in deluje. Po nekaj igračkanja s tem programom vam ljudje ne bodo verjeli, da na vašem PC-ju poganjate Windows.
www.litestep.net

Deli XP na moderen način

Z uporabo *StyleXP* lahko popolnoma spremenite še več delov Windows.

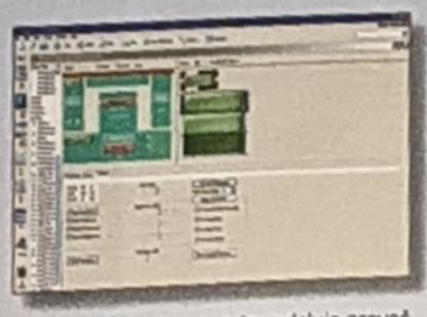
StyleXP (demo lahko najdete na tokratnem disku) je dedek programov za preobleke Windows XP, ki vam omogoča, da staremu dobremu XP dodelite različne videze. Ustvarjalci *StyleXP*, TGTSoft, so v zadnjih letih še dodatno izpopolnjevali svojo programsko opremo, da bi upravičili plačilo, potrebno za registracijo. Če smo odkriti, je zadeva vredna svojega denarja, saj sedaj omogoča, da na preprost način spremenite tudi svoje ikone, prijavni zaslon, zagonski zaslon in opravilno vrstico Explorerja, prav tako pa lahko različne dele uporabniškega vmesnika Windows naredite transparentne. Na kratko – z njegovo pomočjo Windows XP izgleda povsem drugače; nastavite ga lahko tudi tako, da se pri vsakem zagonu naloži drugačna tema.



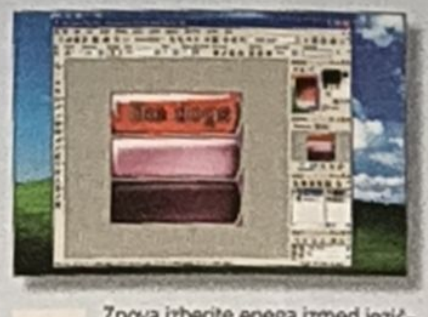
Za popolno lepotno preobrazbo XP uporabite *StyleXP*.

Lasten slog Osnove izdelave lastnega vizualnega sloga Windows XP.

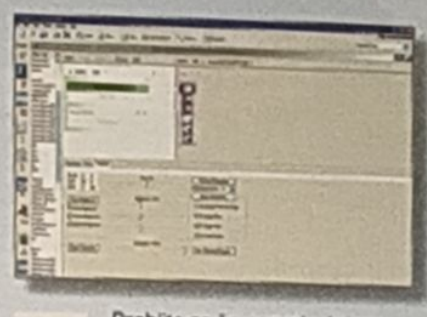
1 Z našega diska ali s strani **www.tgtsoft.com** namestite *Stylebuilder* – s to raaaahlo zapleteno aplikacijo lahko ustvarjate ali spreminjate vizualne sloge Windows XP. Kliknite na ikono **New document**, nato pa izberite mapo, kamor boste shranili vaše projektne datoteke.



2 Če celotna zadeva deluje preveč zapleteno, da bi z njo kaj postorili, se podajte na okvirček in jezičke na levi, nato pa v spodnjem desnem okvirčku kliknite **Colorize**. Poigrajte se z drsniki za odtenke in svetlost, nato pa na vrhu kliknite **Apply**, da si ogledate nove barve.



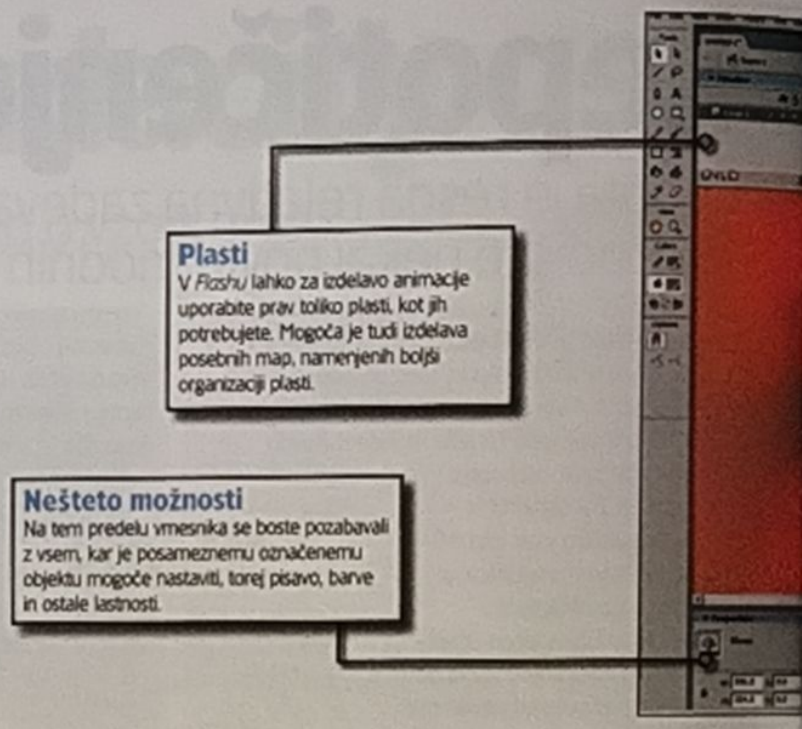
3 Znova izberite enega izmed jezičkov na levi strani, na primer za opravilno vrstico. V zgornjem oknu kliknite gumb **Start**, nato pa **Edit** – videz vrstice boste lahko spreminjali v vaši priljubljeni aplikaciji za urejanje slik. Shranite ga, se vrnite v *Stylebuilder* in kliknite **Reset**, da si ga ogledate.



4 Prebijte se še naprej v levem okvirčku *Stylebuilderja*, kjer lahko popolnoma prilagodite katerikoli vizualni element XP – ikone za povečanje/pomanjšanje okna, pisave, gumbe v meniju Start... Vendar pa boste za to potrebovali kar precej časa.

3D meniji za spletno stran

Animirani meniji so bili včasih zgolj domena oblikovalcev spletnih strani. Zakaj vam bomo razložili izdelavo le-teh, seveda ne vemo, a naj vam bo...

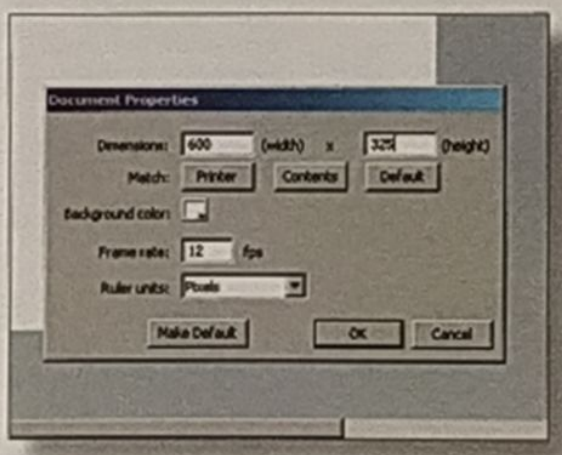


Pred davnimi časi so uporabniki spleta znali popadati pod mizo, ko so na zaslonu uzrli spletno stran z animirano vsebino. A tudi krepko udariti po robu zaslona, ob dolgotrajnem prešanju vsebine, ki je bila odločno prevelika za uborne povezave. Danes se temu smejimo, saj smo vajeni precej hitrejših povezav in seveda Flasha. Z njegovo pomočjo lahko vaša spletna stran pridobi na funkcionalnosti ter izstopi iz množice.

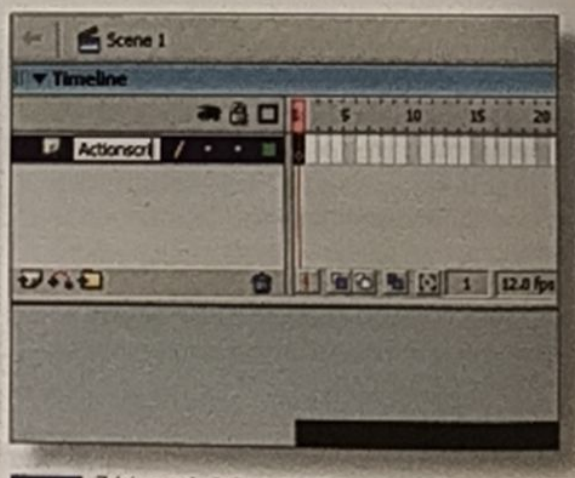
Uporabljali bomo, kot smo že povedali, orodje *Macromedia Flash* (**www.macromedia.com/flash**), izbiro za profesionalne izdelovalce spletnih strani. Če programa še niste nikoli povohali, vam naj povemo, da lahko z njegovo pomočjo zlahka ustvarite kombinacijo teksta, slike, zvoka in oblike. In to predstavite kot interaktivno izkušnjo. Z njegovo pomočjo ustvarjajo igre, aplikacije in predstavitve in če ste se doslej ukvarjali le s kodo HTML, je mogoče že čas, da s pomočjo našega časovnega stroja pokukate iz pradavnine ali pa le prižgete luč v zakajeni sobi. Nič več ne želimo slišati o tem, kako je HTML tista prava retro stvar, ki zaleže povsod in jo obvladajo le največji carji. Hočemo, da goljufate... hočemo, da postanete novodobni računalniški yuppy, izdelovalec spletnih strani s šminkerskim okusom. Jah, vsakomur svoje, le skočite prej na naslov **www.macromedia.com/go/tryflash** in ga snemite. Ko boste namestili *Flash*, si pripravite skodelico kavice in piškote ter se zazrite v to čudo tehnike. Pričeli bomo. **PCF**

Ustvarjanje menijev v Flashu

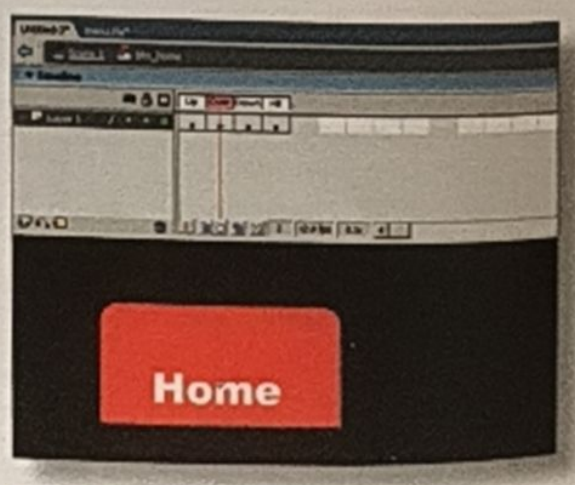
Izdelava animirane navigacije je lažja, kot si mislite



1 Odprite *Flash*, jasno, in izberite v meniju **File→New→Flash Document**. Odprite okno z lastnostmi s klikom na **Window→Properties** in tam najdite gumb za velikost (**Size**). Spremenite širino na 600 in višino na 325. Zakaj? Ker smo si mi tako izmislili.



2 Zdaj seveda želimo pravilno nastaviti dokument *Flash*. V možnostih kliknite na **Background** ter vnesite **#312929**, na časovni premici zgoraj (**Windows-Timeline**) pa dvakrat kliknite na **Layer 1** in ga spremenite v **ActionScript** (lahko tudi v Plešasti Burek, odločitev je vaša).



6 Izberite vsako sličico animacije posebej. S tipko **[F6]** pa dodajte ključne sličice. Izberite sličico *Over* in spremenite barvo pravokotnika in pisave. Lahko ga tudi povečate in se poigravate z učinki. Ko boste končali, se vrnite nazaj na glavno časovno premico.

"Hočemo, da postanete novodobni računalniški yuppi, izdelovalec spletnih strani s šminkerskim okus"

Dodajanje 3D menijev vaši spletni strani

Časovna premica
Kot pri tradicionalni animaciji, imamo tudi tu podoben časovni prikaz poteka dogodkov. Ko boste kliknili na gumb za predvajanje, se bo oznaka prikazovalnika začela pomikati od leve proti desni.

Knjižnica
Tu notri je pametno zlagati vso digitalno vsebino in vire, ki jih nameravate uporabiti na vaši strani. Slike lahko zlahka uvozite v *Flash* in jih tu shranite v namen kasnejše rabe.

Oder
Tukaj nameščate vsebino za vašo animacijo v *Flashu*. Obenem imate tu tudi pregled nad vsem dogajanjem. Če želite preventi, kako se vaš filmček obnaša, kliknite na **[Ctrl] + [Enter]**.

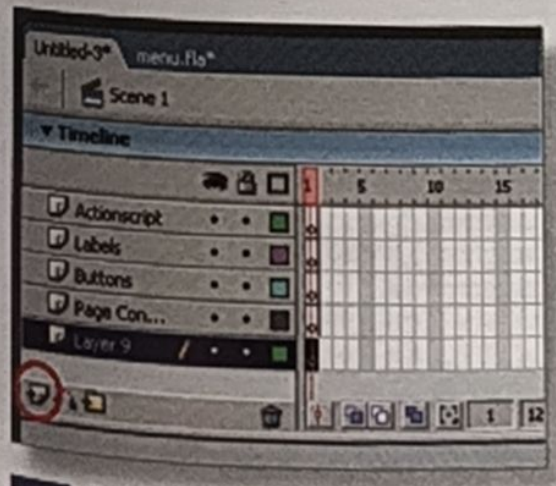
NA DISKU

Fireworks
To orodje za izdelovanje spletne grafike je skorajda nujno za vsakogar, ki se želi ukvarjati z izdelavo spletnih strani. Odlično se obnese z bratcem *Flashom* in ostalimi izdelki iz družine Macromedia **www.macromedia.com/software**

Firefox
Najnovejši spletni brskalnik, ki jih izdaja Mozilla. Predstavlja elegantno in močno alternativo Microsoftovemu *Internet Explorerju* in je prepoln uporabnih možnosti. Uživajte. **www.mozilla.org/products/firefox**

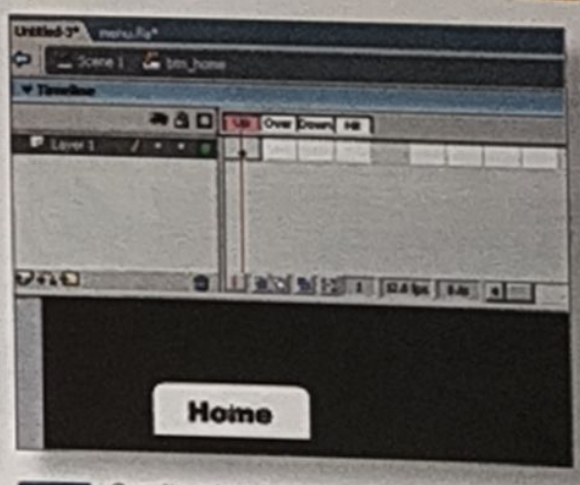
Dreamweaver
S tem izdelkom je Macromedia dokazala, da ima v rokah enega vodilnih izdelkov za ustvarjanje spletnih strani, kar jih je trenutno na trgu. Preprosto ga je uporabljati in ustrezal bo pravzaprav vsakomur, tako nedeljskim ustvarjalcem, kot resnejšim profesionalcem. **www.macromedia.com/dreamweaver**

NASLEDNJI MESEC
V NAŠI DELAVNICI FLASHA
POKAZALI VAM BOMO, KAKO UPORABLJATI AKCIJSKE SKRIPTE ZA OSVEŽEVANJE MENIJA Z NOVIM TEKSTOM

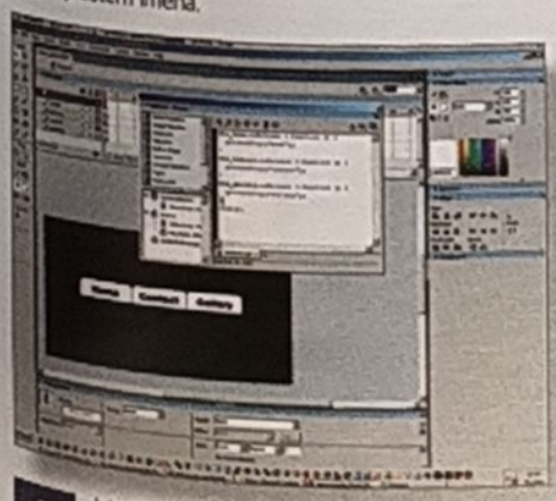


3 Dodajte še štiri nove plasti: Labels, Buttons, Page Content in Background. To postorite s klikom na gumb **Insert Layer**. Ne bomo še enkrat ponavljali, da potem spremenite ime posamezne plasti tako, da dvakrat kliknete nanjo. Eh, smo že. Dajte svojim plastem imena.

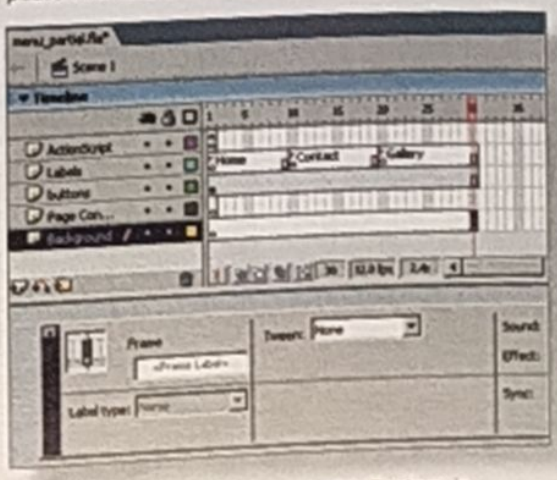
4 Če želite ustvariti gumb, kliknite na plast Buttons in izberite orodje **Rectangle**, s katerim boste zlahka narisali pravokotnik širine 130 in višine 40 točk. Zdaj izberite orodje **Type** ter napišite na gumb "Home" (Ali "Domov", če ne marate Angležev). Izberite pisavo Arial Black velikosti 22, črne barve.



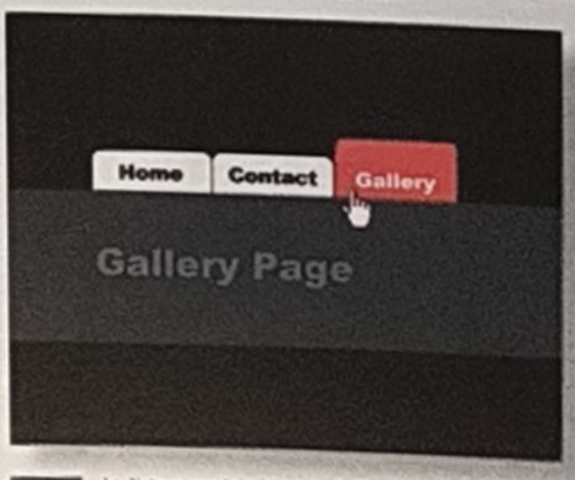
5 Označite tako tekst kot pravokotnik, ki predstavlja gumb, ter pritisnite na tipko **[F8]**. Vtipkajte oznako **btn_home** ter izberite možnost **Button**. OK? OK, gremo dalje. Kliknite dvakrat na novi gumb in ga vnesite na časovno premico. Gumb se lahko nahaja v položajih: Up, Over, Down in Hit.



7 Izberite gumb in spodaj v orodni vrstici vpišite **btn_home** namesto <Instance Name>. Izberite plast **ActionScript** ter udarite po **[F9]**. Vnesite kodo
btn_home.onRelease = function ()
{ gotoAndStop("Home");}
stop();



8 Izberite sličico 30 na plasteh **Buttons** in **Backgorund** ter pritisnite **[F5]**. Na plasti **Labels** pa **[F6]** uporabite na sličicah 10 in 20. V oknu z lastnostmi vnesite Home (Domov) za sličico 1, Contact (Kontakt) za sličico 10 in Gallery (Galerija) za sličico 20.



9 In čisto nazadnje izberite še barvo za vaše ozadje na plasti **Background** ter kliknite **[F6]** na sličicah 10 in 20 na plasti **Page Content**. Dodajte jima še nekaj teksta in slik ter zaključite z delom. Če želite preizkusiti svoj izdelek, pritisnite kombinacijo tipk **[Ctrl] + [Enter]**. Naslednji mesec bomo spreminjali vsebino.

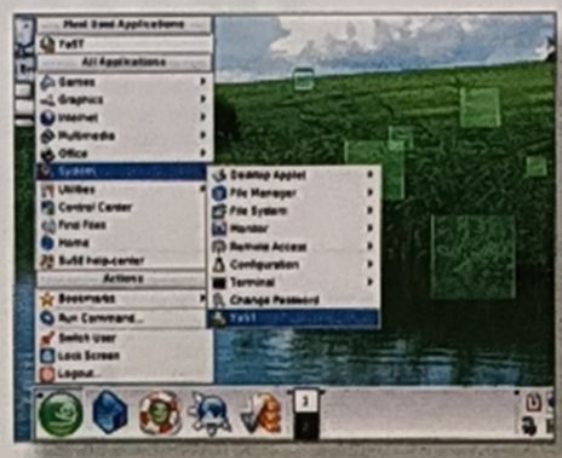
Prevajanje gonilnikov

Tokrat vam bomo pokazali, kako usposobiti 3D kartico v Linuxu

Kot smo vam že dokazali, so govorice, da lahko v Linuxu kaj postorite samo z ročnim vnašanjem podatkov samo mit – kot v Windows je ukazna vrstica na voljo, če si je želite, a v bistvu sploh ni potrebna. Tokrat si bomo ogledali, kako namestiti gonilnik za grafično kartico, da boste lahko igrali igre pri solidni hitrosti. Ko je nastajal ta prispevek, ATI še ni bil najbolj naklonjen Linuxu, so pa povedali, da vestno delajo na izdaji novih gonilnikov, tako da upamo, da bomo kmalu dočakali gonilnike.

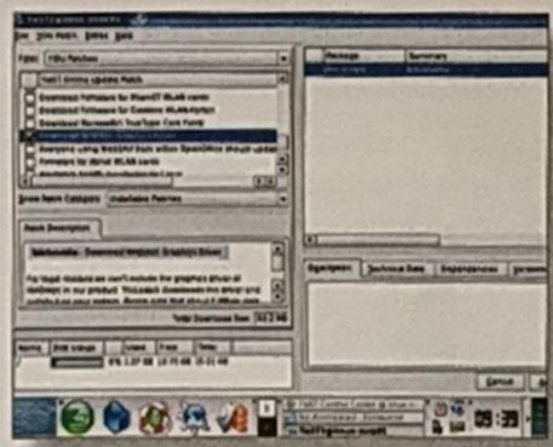
nVidia pa je na tem področju precej bolj pridna, saj so gonilniki za njihove grafične kartice prav taki, kot so za Windows, podprte pa so vse najnovejše kartice. Zato si bomo ogledali, kako namestiti gonilnik za nVidino kartico. V SUSE je namestitev precej enostavna, poteka pa s pomočjo orodja YaST Online Update (YOU), ki ste ga verjetno že preizkusili, saj gre za najenostavnejši način snemanja in nameščanja popravkov za programsko opremo. Če želite postati pravi guru Linuxa, pa lahko poskusite nVidiine gonilnike namestiti tudi ročno – v bistvu je stvar čisto enostavna!

PCF

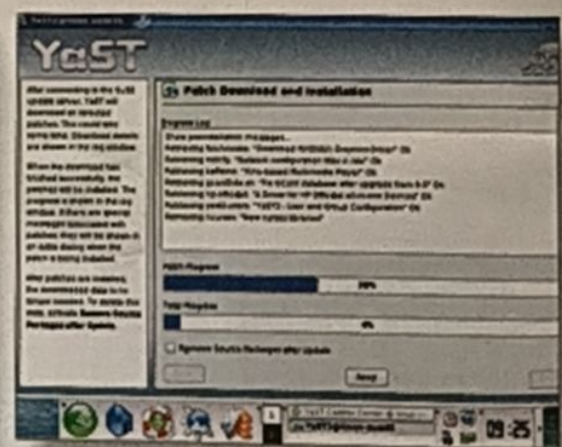


1 Program YaST boste našli v meniju System v seznamu aplikacij. Od vas bo zahteval administratorsko (root) geslo – če zaupate drugim uporabnikom računalnika, lahko označite možnost **Keep password.**

2 Ko se YaST zažene, na levi izberite **Sotfware**, da se odpre krmilnik za aplikacije. Tukaj lahko nameščate programsko opremo, upravljate z nameščanjem sistema SUSE in preverjate, če so na voljo kakšne nadgradnje. Tokrat izberite **Online Update**.



3 Kliknite na **Next** v prvem pogovornem oknu, SUSE pa bo snel seznam programske opreme, ki je na voljo. Na dnu seznama boste videli tudi možnosti, kot so **Microsoft TrueType fonts** in **Download nVidia Graphics Driver**. Izberite gonilnik in kliknite na **Accept**.



4 SUSE bo snel in namestil nVidin gonilnik (in vso programsko opremo, ki se mu zdi pomembna, razen če preskočite priporočila). Ko je namestitev končana, je potrebno le še ponovno zagnati sistem, kar lahko storite tudi s pritiskom na **Ctrl + Alt + Backspace.**

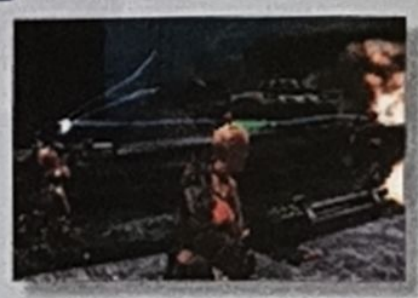
NA DISKU

nVidiini gonilniki
Gonilnike za nVidine kartice za Linux smo posneli tudi na diske, delovali pa bodo v katerikoli distribuciji Linuxa. **www.nvidia.com**

ATI-jevi gonilniki
Poskrbeli smo tudi za uporabnike ATI-jevih kartic. V SUSE sledite našim navodilom za namestitev iz grafičnega vmesnika, namestite pa jih lahko tudi iz ukazne vrstice. **www.ati.com**

Ali obstajajo igre za Linux? Mi smo izbrali najboljše...

1 Predelava *Doom 3* za Linux izgleda in deluje prav tako fino kot različica za Windows. Edina težava je v tem, da ATI-jev gonilnik za Linux še ni dozorel, da bi jo lahko poganjal – uporabniki X800 je še nekaj časa ne boste mogli igrati.



2 *Unreal Tournament 2003* in *2004* prav lepo tečeta v Linuxu, a sta prav tako omejena z gonilniki, kar pomeni, da bodo v njiju uživali samo uporabniki nVidiinih kartic. ATI-jeva ekipa za Linux nam je obljubila, da aktivno dela na novih gonilnikih.

3 "Klasične" igre za Linux so *Tux Racer, Frozen Bubble, Crack Attack in Nethack* (tekstovna igra RPG) – in vse so seveda brezplačne. Če ste potrpežljivi, le preizkusite *Nethack*: vsak ljubitelj zvrsti vam bo povedal, da je prav neverjetno zasvojljiva.

4 Igrajte igre za Windows v Linuxu! Za nekaj drobiža lahko snamete *WineX* s Transgaminga (**www.transgaming.com**) in igrate igre, kot so *Far Cry, Diablo 2, Medal Of Honor: Allied Assault, GTA: Vice City, Max Payne 2, Star Wars: Galaxies* in še več.

Štirivrstični prikazovalnik LCD

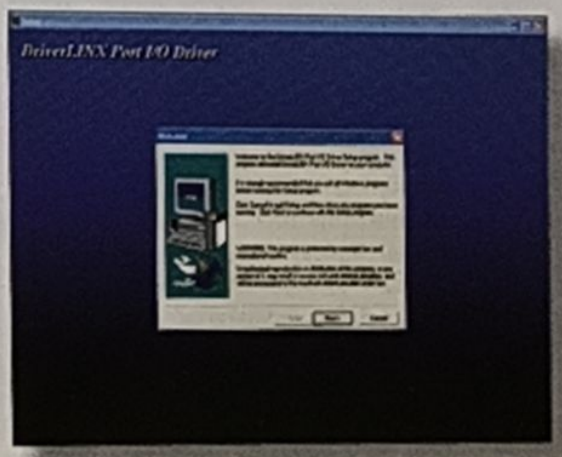
Mojster izvijača, Jože Kumberger, vam pokaže, kako spremeniti računalnik v multimedijsko komponento

Prejšnji mesec smo opremili računalnik s prikazovalnikom LCD, v tej številki pa bomo preverili, če je to res vse, kar lahko takšna izboljšava ponudi. Naslednja stopnja našega projekta je štirivrstični prikazovalnik LCD, ki bo prikazoval celozaslonsko uro, poteke procesov v Windows z diagrami, med predvajanjem glasbe pa bo sliko dopolnil s prikazovanjem povprečne glasnosti ("VU meter") ali pa z analizatorjem spektra ("spectrum analyser"). Vemo, da se bere malce zapleteno. Pa poglejmo, če je res tako.

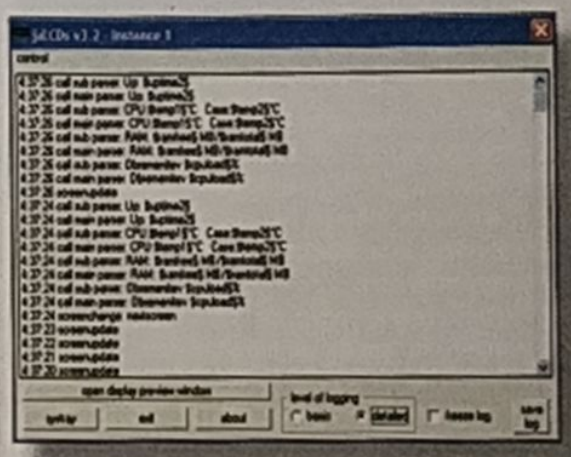
Tip prikazovalnika, ki smo ga uporabili tokrat, je CMC 420101, zmore pa prikazati 4x20 znakov. Vezalni načrt oziroma shema je enaka kot za dvovrstični prikazovalnik, ki smo ga spoznali prejšnji mesec, najdete pa jo nekaj centimetrov niže. Ker smo to vajo izvedli že takrat, jo bomo zdaj bolj površno obdelali. Po shemi pazljivo povežemo paralelna vrata s prikazovalnikom LCD in priključimo še plus in minus (črna in rdeča žica pri kablu USB). Nato priklopimo vse skupaj na računalnik in uparno na najboljše.

Prikazovalnik bi moral pokazati dve temni črti, kar pa še ne pomeni, da ste vse pravilno povezali. To pomeni le, da ima prikazovalnik napajanje in da je pripravljen za sprejem podatkov. Vklopi se tudi osvetlitev. Če se osvetlitev ne vklopi, zamenjajte žički na nožicah 15 in 16. Če osvetlitev še vedno ne deluje, vaš prikazovalnik žal nima osvetlitve.

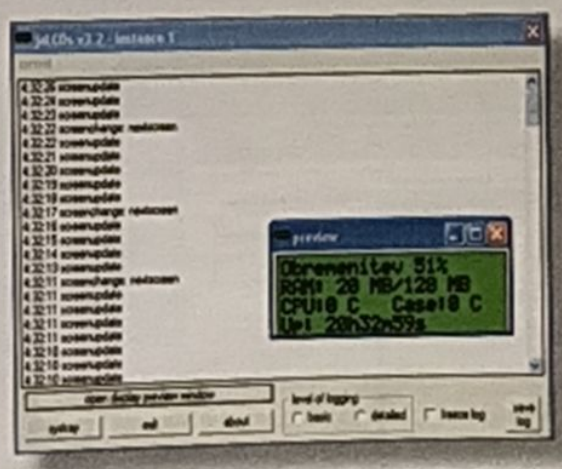
Vso potrebno programsko opremo poiščite na našem prejšnjem disku **PCF**



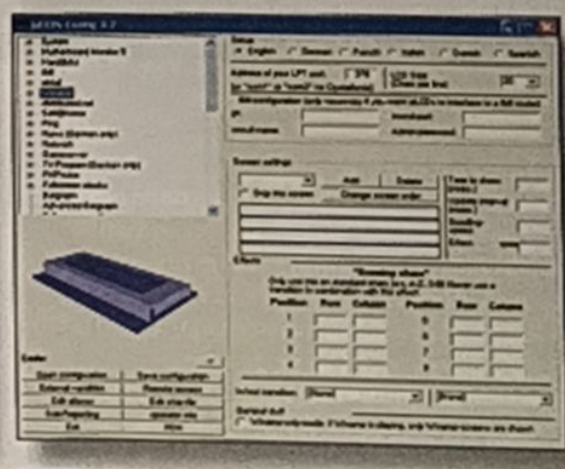
1 Ko smo s tem končali, se lahko lotimo programja. Naložiti moramo že znani *port95NT*, ki bo nastavil vrata LPT za uporabo z LCD-jem. Program, ki bo omogočal delo s prikazovalnikom, pa se imenuje *jaLCD*. Snamete ga lahko s strani **www.jalcos.de/fres.php**.



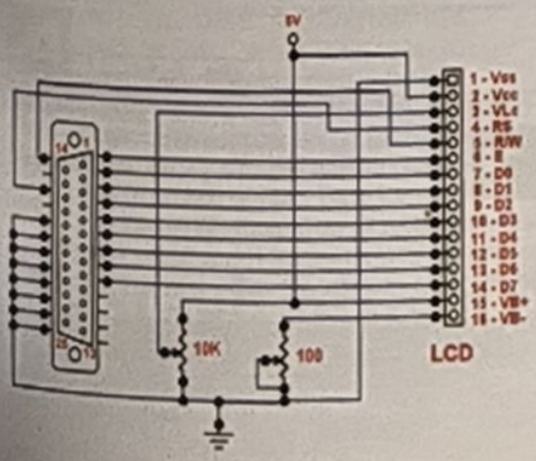
2 Če zdaj v orodni vrstici z desnim gumbom miške kliknite na zeleno ikono, se pokažeta možnosti **Runtime Information**, ki pokaže podatke o izvajanju programa (kaj pa drugega), in **Open Window**, ki odpre okno, kjer lahko vidite, kako se izvajajo ukazi za prikazovalnik LCD.

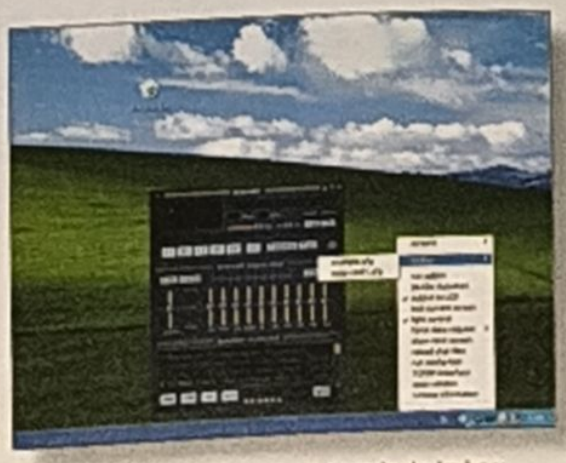


3 Tretja možnost se imenuje **Open Display Preview Window**, omogoča pa, da programirate prikazovalnik brez prikazovalnika – odpre se namreč okence, kjer se na lepi zeleni podlagi pokaže, kaj bo prikazoval LCD, ko ga boste priključili. Nobel, a ne?

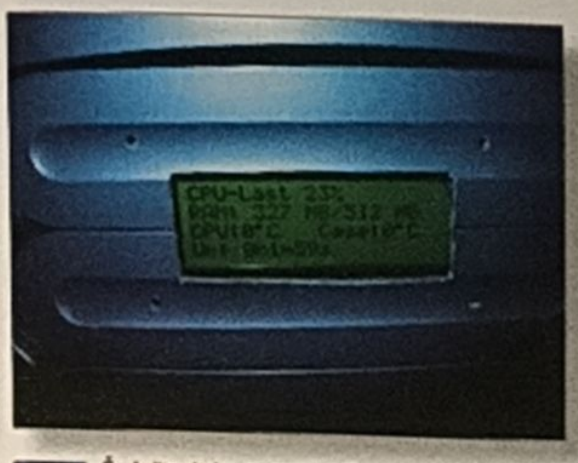


4 Sledi najpomembnejša vrstica, in sicer **Run Config Tool**. To je pravzaprav urejevalnik. Odprite nastavitve (**Open Configuration**) z Add dodajte nov zaslon, ga poimenujte in vanj prenesite eno od številnih možnosti zgoraj desno.





5 **Winamp Mode** pomeni, da se bodo, ko bo v uporabi popularen predvajalnik *Winamp*, prikazovali le podatki o glasbi, ki jo predvajate. Priporočamo vam, da spremenjen profil shranite in preizkusite. To naredite tako, da kliknete na **Configs** in izberete svoj profil.



6 Če želite da bo celozaslonska ura delala tako kot treba, je potrebno v nastavitvah računalnika nastaviti zapis časa na hh:mm:ss. Privzeto je namreč nastavljen zapis h:mm:ss.

Pomoč

Če se bojite, da boste zaradi nesreče med spajkanjem postali invalid tretje stopnje, se lahko kadarkoli obrnete na našega strokovnjaka. Njegov e-poštni naslov je LCDcenter@email.si Pri njem boste dobili tudi vse, kar bi za ta projekt utegnili potrebovati: samo dober nasvet ali tudi že pripravljen prikazovalnik LCD.

Pomanjkanje všečne in poceni pasovne povezave še vedno moti več držav v Evropi

Vsi obožujemo splet in hitrosti novejših povezav. Statistike zadnjih raziskav nekaterih inštitutov, kot je ACNielsen NetRatings, kažejo, da je na primer v Angliji že okoli 23 milijonov uporabnikov, ki se vlačijo po spletu z visokimi hitrostmi povezave.

A potrebno je vedeti, da "visoko" pogosto ne pomeni niti "spodobno hitro". Večina Angležev je na 512k povezavah, a to še vedno ni nič v primerjavi z naprednimi Skandinavci, kjer se mastijo z vsebino spleta na svojih 4Mbps pošastih.

In četudi ponudniki internetnih storitev ponujajo domala povsod spodobne pakete povezave z navideznim svetom, težave največkrat ne tičijo le v pomanjkanju ponudb, ampak predvsem v pomanjkanju infrastrukture ali pa vsaj njeni nadgradnji. Na žalost vam bodo povsod povedali, da ponuditi več in še hitrejših povezav preprosto ne gre. Vsaj ne čez noč, kot bi si marsikdo od nas želel.

LAŽEŠ, KRADEŠ...

Vseeno pa se sprašujemo, kako to, da se poleg vsakega ponudnika spletnih storitev, ki vam ponuja hitrejšo povezavo, kot jo je zmožen dobaviti, najde drug ponudnik, ki vam celoten paket ponuja za veliko manj denarja? O tem bi se dalo debatirati in tudi se. Je možno povezavo prodajati kot DSL, če pa je v bistvu le nekajkrat hitrejša od navadne modemske povezave? Uporabniki so vedno bolj zmedeni, ponudniki pa se tukaj še ne nameravajo ustaviti. Ponujajo vedno bolj drage pakete za nove povezave in ljudje vedno znova in znova nasedajo. Ustvarjanje zmede je pač to, kar jim gre najbolje od rok, to je jasno.

Na spletu ne manjka ponudnikov hitrih povezav za sumljivo malo denarja.

Povejt svoje www.pcformatslo.net/forum

Skupna po-raba

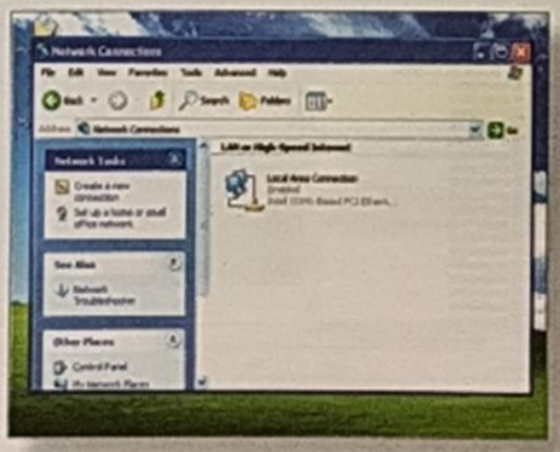
Zdaj, ko povezave DSL nudijo dovolj pretoka podatkov, da se splača razmišljati o skupni rabi povezave s spletom, bi lahko to misel tudi malce razširili, kajne?

Najbolj osnovni način, s katerim boste to lahko postorili, je ustvarjanje omrežja *"peer-to-peer"*, kjer se en PC neposredno poveže s spletom, drugi pa se priključi na prvega in uporabi že odprto povezavo. Za to potrebujete le jurja in skok do najbližje prodajalne računalniške opreme, kjer kupite križno vezan kabel (crossover). Vse ostalo lahko postorite znotraj sistema Windows ali pa uporabite katerega izmed programov drugih proizvajalcev, kot je *AnalogX Proxy* (**www.analogx.com**)., če vam ime podjetja Microsoft povzroča želodčne razjede.

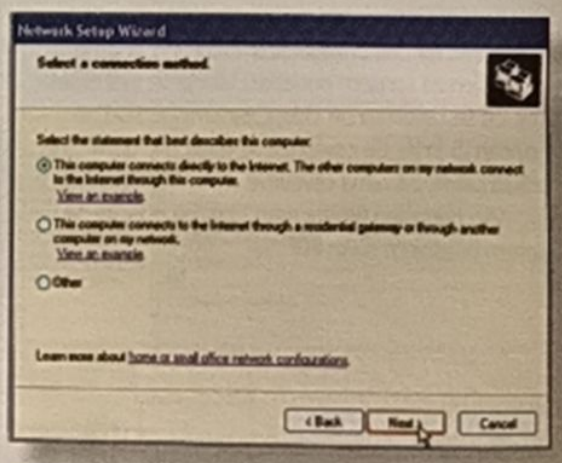
Nekaj omejitev je vseeno: priklopite lahko le dva računalnika in če želite biti povezani s spletom, mora biti tisti, na katerem je povezava s spletom fizično mogoča, tja tudi priklopljen. Laže je torej, če boste uporabili usmerjevalnik, s katerim lahko povezavo omogočite več računalnikom hkrati, ti pa bodo tudi popolnoma neodvisni. **PCF**

Omrežite se

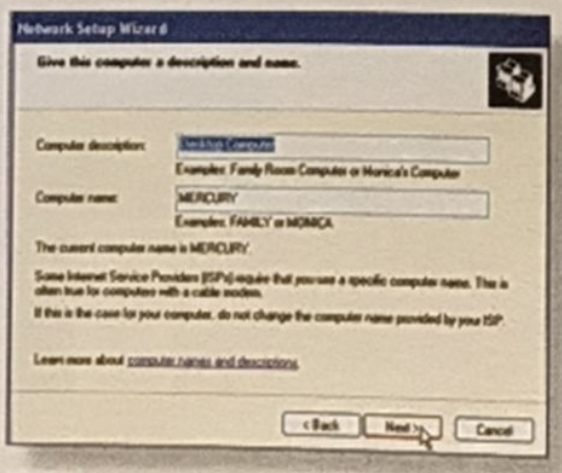
Nastavite povezavo s spletom na dveh PC-jih s pomočjo križno vezanega kabla.



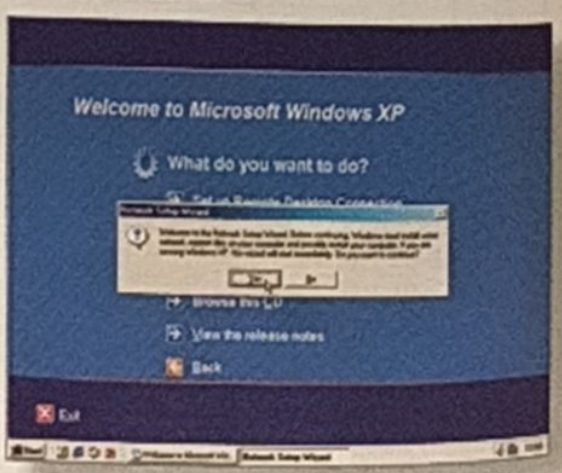
1 PC, ki se neposredno povezuje s spletom, naj ima nameščen Windows XP. Zdaj mu omogočite rabo omrežnih vrat, tako da se napotite v nadzorno ploščo in dvakrat kliknete z miško na **Network Connections**. Čas je, da s kablom povežete oba PC-ja.



2 Na prvem računalniku zaženite pomagalo **Network Setup Wizard**, ki ga prav tako najdete v nadzorni plošči. Z njim se povežite na splet in sledite navodilom. Ko vas bo povprašal po načinu povezovanja, izberite možnost **This computer connects directly to the internet**.



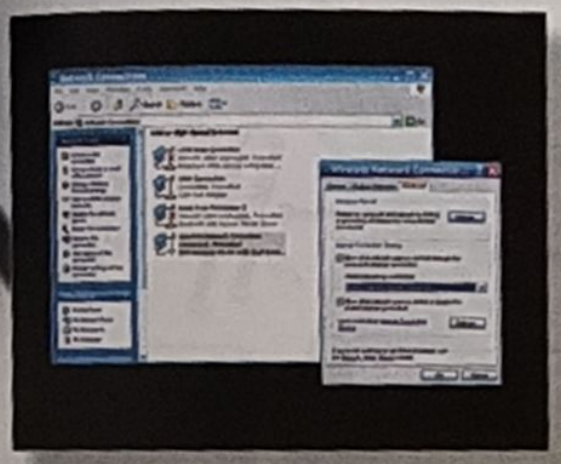
3 Vnesite ime računalnika in če želite, še ime delovne skupine. Oboje si zapomnite ali zapišite. Če se boste na prvi PC povezali z računalnikom brez sistema Windows XP (in nimate pri sebi namestitvenega CD-ja), je čas, da ustvarite disketo za nastavitev omrežja (network setup disc).



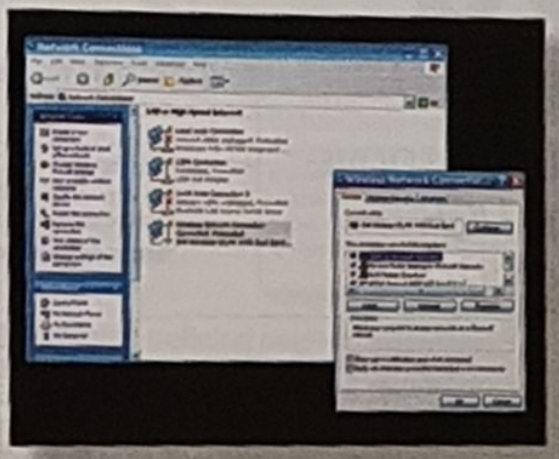
4 Zaženite čarovnika še na drugem PC-ju ali vstavite Windows XP CD oziroma disketo za nastavitev omrežja ter izberite možnost **Additional Tasks**. Zdaj izberite **Connect to the Internet via another computer** in vnesite ime delovne skupine, ki ste si jo izmislili v koraku 3.

Deli in vladaj

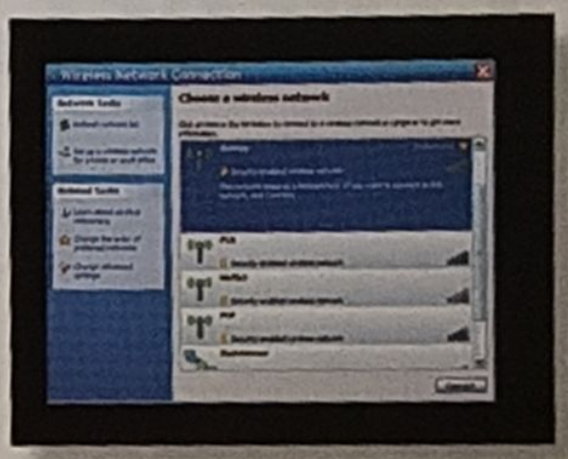
Ad hoc. Kot nalašč in zelo uporabno za kopiranje in skupno rabo datotek



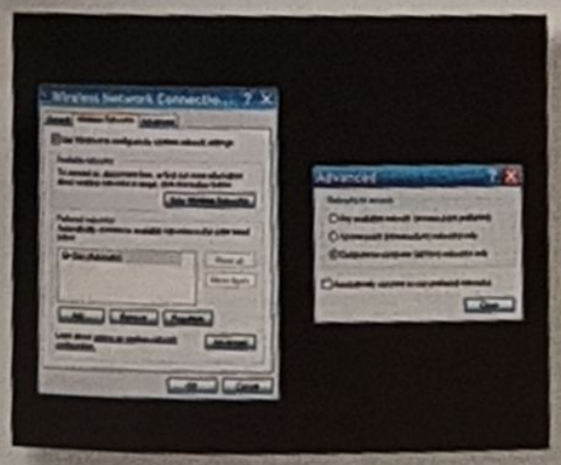
1 Prepričajte se, da imate omogočeno skupno rabo. Takoj na **Start→Settings→Network Connections** in z desnim gumbom kliknite na ikono, ki predstavlja povezavo, iz katere boste naredili omrežje ad hoc. Zdaj kliknite na **Properties** in na jeziček **Advanced** tab.



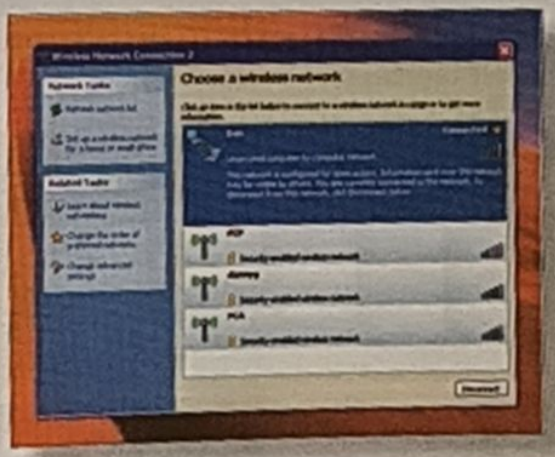
2 Pod **Internet Connection Sharing**, odkljukajte **Allow other network users to connect through this computer's Internet connection**. OK, dovolimo jim. Uporabnikom lahko dovolite, da omogočijo ali onemogočijo vašo internetno povezavo.



3 Omrežju dajte SSID. Oglejte si brezžično omrežje z desnim klikom miške na ikono v sistemskem pladnju v kotu zaslona in izberite možnost **View available wireless networks**. Zdaj kliknite na gumb na levi, kjer piše **Change advanced settings**.



4 Na jezičku **Wireless Networks** boste našli možnost naprednih nastavitev (Advanced), kjer izberite **Computer to computer (ad hoc) networks only**. Kliknite na **Close** in se vrnite nazaj. Pod Preffered Network izbrskajte možnost **Add**, vtipkajte vaš SSID in potrdite vse skupaj s klikom na **OK**.

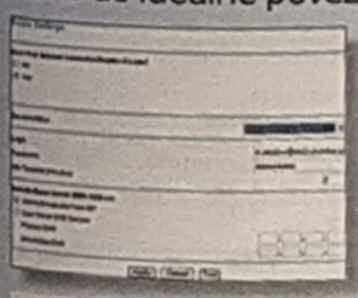


5 Ne poskušajte se povezovati, ker je še prezgodaj. Uporabite isti postopek še na vašem gostiteljskem PC-ju, z istim SSID. Zdaj poiščite omrežje ad hoc na prvem računalniku. Morali bi že biti sposobni brskati po virih sosednjega strojčka.

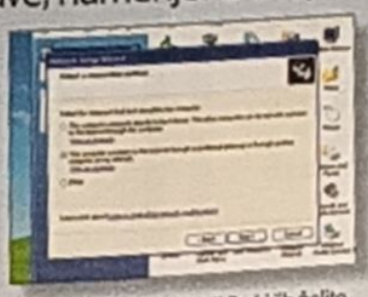
"Najbolj osnoven način skupne rabe interneta je ustvarjanje omrežja peer-to-peer"

Nastavitve usmerjevalnika

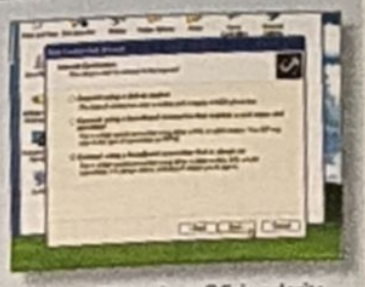
Kako do idealne povezave, namenjene skupni rabi?



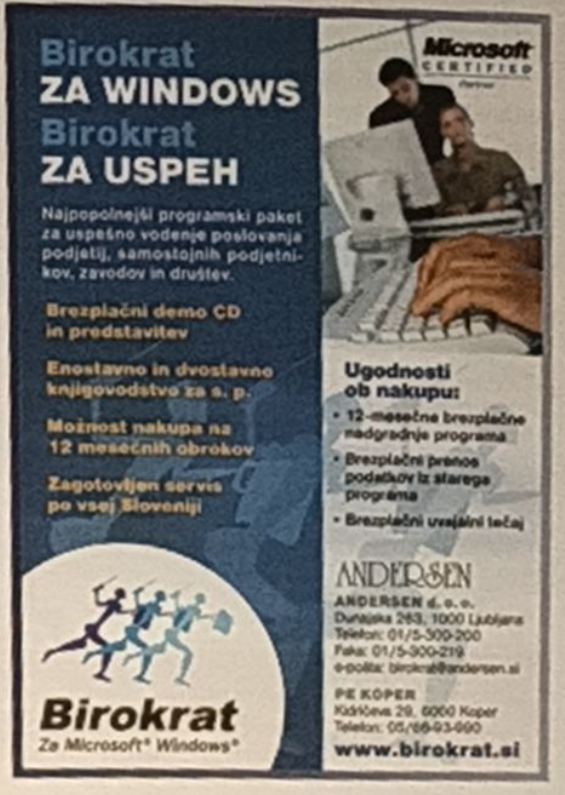
1 Usmerjevalnik seveda povežite z vašo telefonsko linijo. Zaženite vaš najljubši brskalnik in se odpravite v nastavitveno okno naprave, tako da vtipkate njen naslov IP, ki se običajno prične s 192. Vnesite uporabniško ime in geslo, ki vam ga je priskrbel vaš ponudnik spletnih storitev.



2 Na računalnikih, ki jih želite povezati s spletom, zaženite čarovnika za povezovanje in izberite možnost **Connect to the Internet via a residential gateway**. Vnesite še ostale informacije, ki so potrebne, da se bodo računalniki videli v lokalnem omrežju.

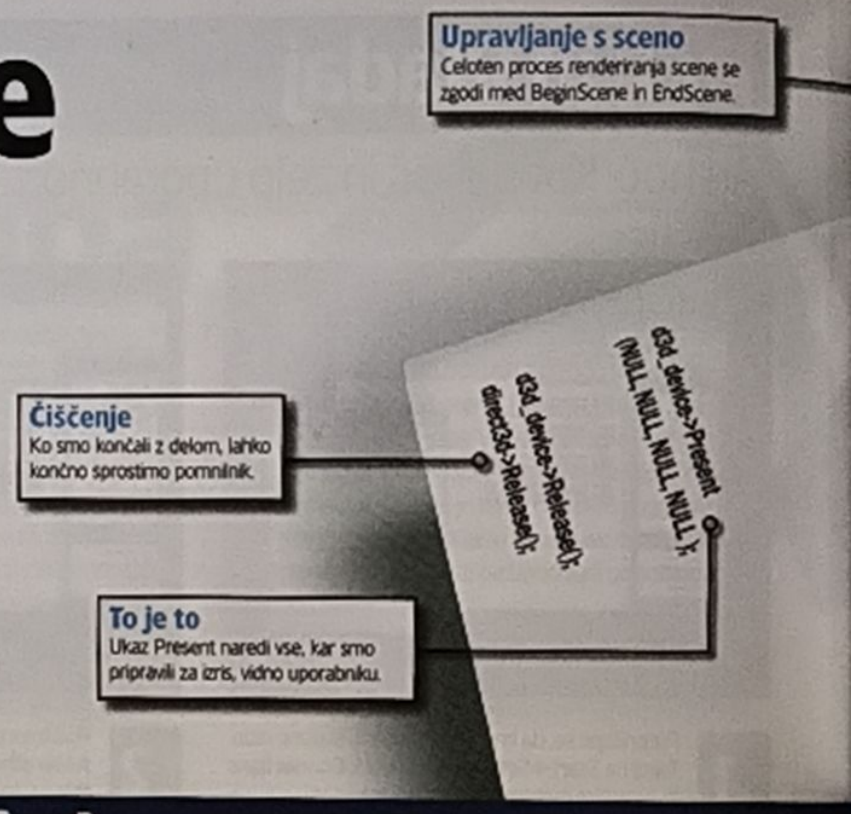


3 Na vsakem PC-ju odprite **Control Panel** in izberite **Internet Options**. Na jezičku **Connections** kliknite na Setup in naprej izberite **Connect to the Internet**. Svojo povezavo nastavite ročno in nato izberite možnost povezovanja s tisto povezavo, ki je vedno vključena.



Programiranje z DirectX9

Prejšnji mesec smo spoznali osnove DirectX9, ta mesec pa vas *PCF* ponese en odločen korak bliže ustvarjanju lastne igre



V prejšnji lekciji ste spoznali, kako postaviti lastno okolje za programiranje in kako napisati aplikacijo, ki bo odprla preprosto okno. Čeprav to okno samo po sebi ni posebej zabavno, vam bo omogočilo, da stopite v prelep svet Direct3D. Morda to ni najbolj pravično, ampak običajno je grafika tista, ki ustvari ali pokvari igro. To pa zato, ker je, za razliko od našega okna, 3D grafika vznemirljiva. Moderne igre predstavijo bogato okolje skozi svoj 3D videz. Napovedniki iger so običajno nabiti s slikami iz igre, ker te takoj pritegnejo.

Ne moremo vam pokazati, kako ustvariti grafični pogon, ki bo konkuriral pogonom najnovejših iger. Za to bi potrebovali nekaj tisoč strani. Zato pa vam lahko pokažemo nekaj pomembnih korakov, s katerimi boste lažje razumeli, kaj se v modernem 3D pogonu dogaja.

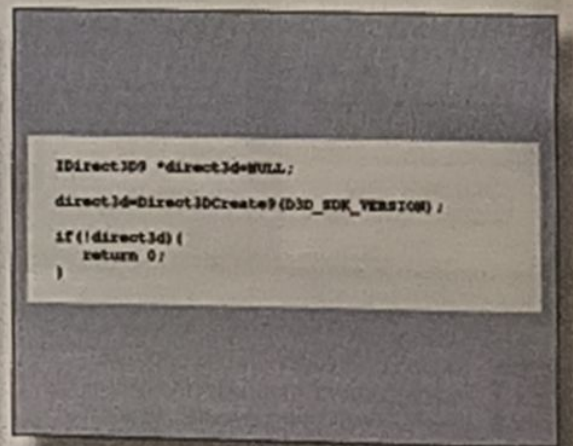
Najpomembnejši pojem v 3D grafični aplikaciji je naprava Direct3D, saj s pomočjo nje dobite nadzor nad grafično kartico. Praktično vsaka malenkost v procesu renderiranja gre skozi to napravo. Pomaga vam nastaviti kamero, postaviti luči in izrisati vse objekte in like.

V tej lekciji vam bomo pokazali, kako pripraviti Direct3D do delovanja, kako postaviti kamero in pripraviti sceno. Samo renderiranje bo tokrat omejeno na brisanje ozadja, za kar bomo uporabili modro barvo. To ni pomembno zaradi same barve, ampak gre za pomemben korak pri izrisovanju. Ko počistimo ozadje, namreč pripravimo sveže platno za naslednji prizor, s čimer preprečimo, da bi se en prizor izrisal preko drugega in tako ustvaril zmedo. **PCF**

Naprave in kamere

Kako začeti z *IDirect3D*

1 V tej delavnici prvič uporabljamo DirectX, zato moramo projektu dodati nekaj datotek. V okencu Project Options (**Project→Project Options**) izberite jeziček **Parameters**. Z uporabo gumba **Add Library** or **Object** dodajte "lib3d9.a" in "lib3dx9d.a".



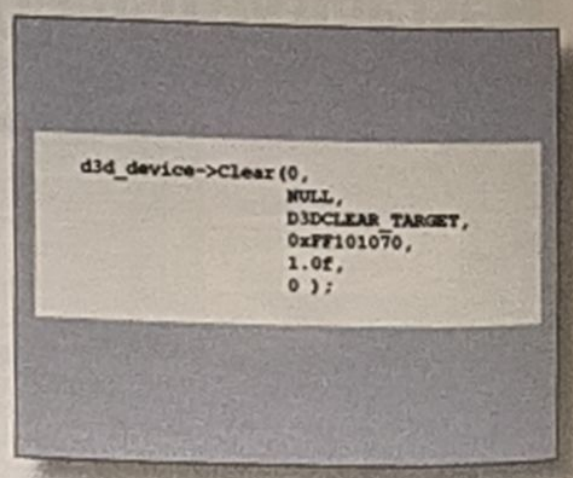
```
IDirect3D9 *direct3d=NULL;

direct3d=Direct3DCreate9(D3D_SDK_VERSION);

if(!direct3d){
    return 0;
}
```

2 Vmesnik *IDirect3D* omogoča pregled vseh naprav, ki so priključene na sistem, in pokaže podrobnosti o njihovih zmožnostih. V lej lekciji ga bomo uporabili le za ustvarjanje naprave Direct3D. Ostale lastnosti vmesnika bomo spoznali kasneje.

> "Morda to ni najbolj pravično, ampak običajno je grafika tista, ki ustvari ali pokvari igro"

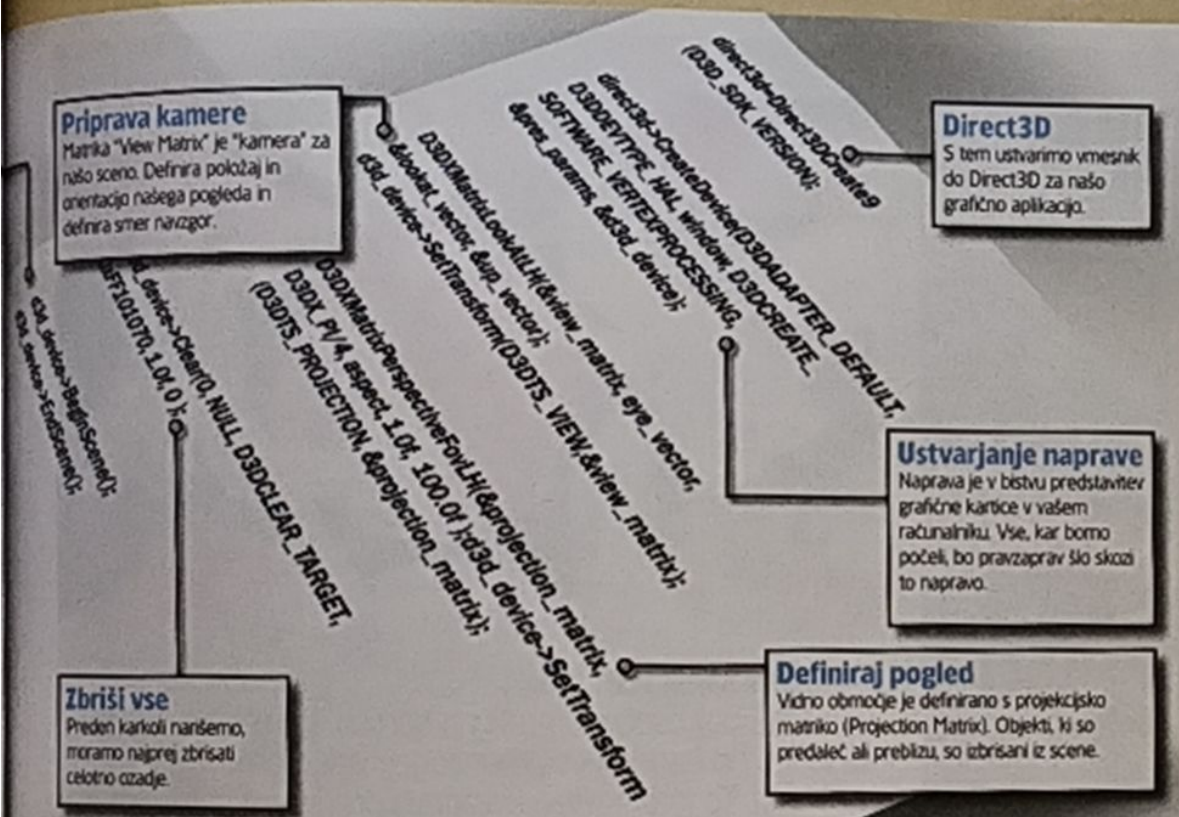


```
d3d_device->Clear(0,
                  NULL,
                  D3DCLEAR_TARGET,
                  0xFF101070,
                  1.0f,
                  0 );
```

6 Tako bomo zbrisali površino za risanje s katerokoli barvo. Šestnajstiški format zapisa barve bo znan vsem, ki uporabljajo HTML ali risarske pakete. Barva, ki smo jo uporabili mi, vsebuje zmerno količino modre (70) in nekaj malega zelene in rdeče (10).

WWW.PCFORMATSLO.NET NAŠLI BOSTE CELOTNO KODO TE LEKCIJE SKUPAJ S KOMENTARJI

Programirajte lastno 3D grafiko



NA DISKU

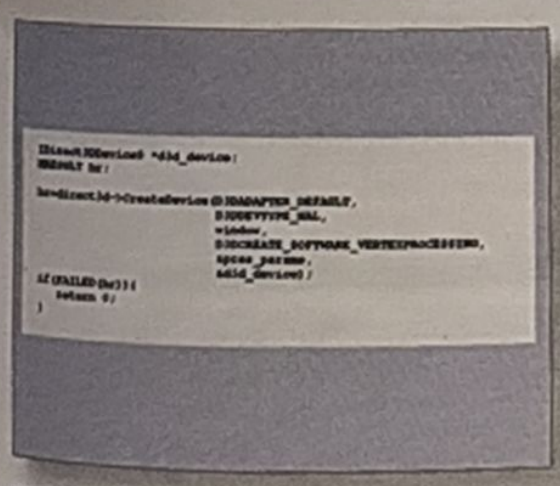
Dev-C++
Okolje IDE (Integrated Development Environment), ki ga trenutno uporabljamo za vse vodiče programiranja s C in C++. Je popolnoma brezplačen, vključuje na ducate naprednih možnosti in prevajalnik, tako da lahko takoj zaženete program, ki ste ga napisali.
www.bloodshed.net

Hexplorer
Aaa, spomini na čase, ko smo brskali po notranjosti iger in tako goljufali. Danes vse poteka drugače, a *Hexplorer* s svojim naprednim vmesnikom vrača slavo dni, ko smo gledali šestnajstiško.
http://artemis.wszib.edu.pl/~mdudek/

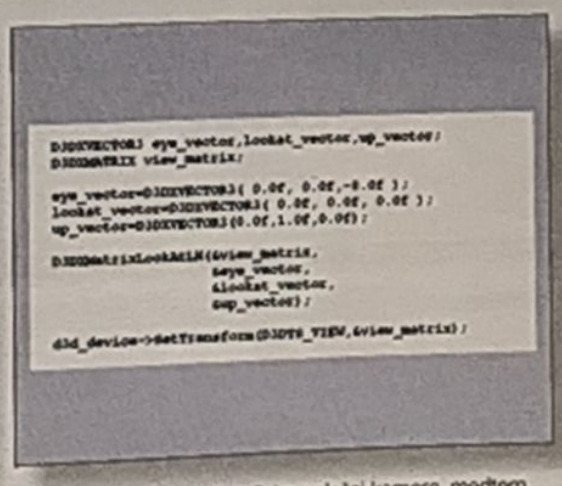
Notepad2
Dober stari *Notepad* je že leta prijatelj hišnih programerjev, a ima zelo malo res uporabnih lastnosti. *Notepad2* reši to zagato, še posebej pa osreči z barvanjem ukazov za različne programske jezike.
www.flos-freeware.ch

NASLEDNJI MESEC V NAŠI DIRECT3D DELAVNICI

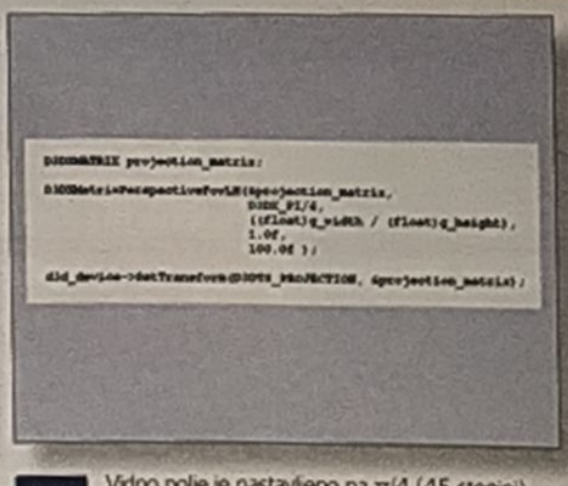
KO SMO ZAKLJUČILI Z NASTAVITVAMI, SE LAHKO LOTIMO POLNJENJA SCENE S PREPROSTIMI OBJEKTI.



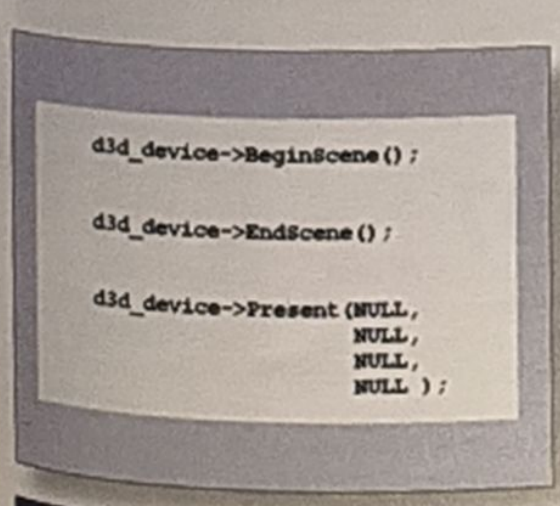
3 Naprava Direct3D počne pravzaprav vse v aplikaciji Direct3D. Obstaja neverjetna količina možnosti pri ustvarjanju naprave, ampak mi bomo ohranili stvari preproste in cilјali na maksimalno združljivost.



4 "Eye Vector" definira položaj kamere, medtem ko "Look At Vector" definira točko v prostoru, proti kateri je kamera obrnjena. Skupaj z "Up Vector" to sestavlja matriko pogleda ali "View Matrix", ki se posreduje 3D napravi.



5 Vidno polje je nastavljeno na π/4 (45 stopinj), razmerje med širino in višino p a je nastavljeno na 1,3. Zadnji dve številki predstavljata bližnjo in daljno mejo rezanja. Objekti, ki so bliže kot bližnja meja ali dlje kot daljna meja rezanja, se ne izrišejo.

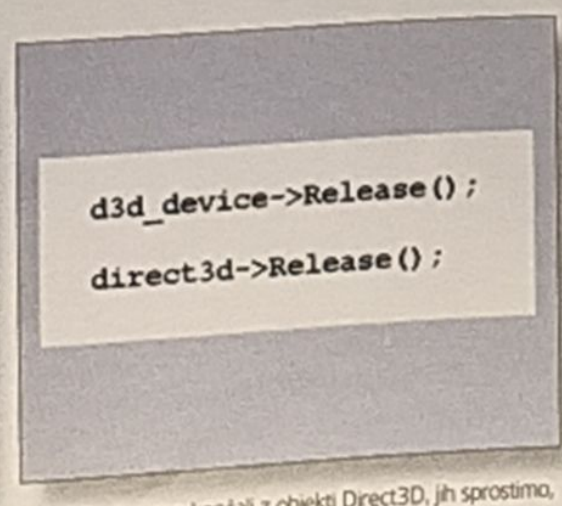


```
d3d_device->BeginScene();

d3d_device->EndScene();

d3d_device->Present(NULL,
                    NULL,
                    NULL,
                    NULL );
```

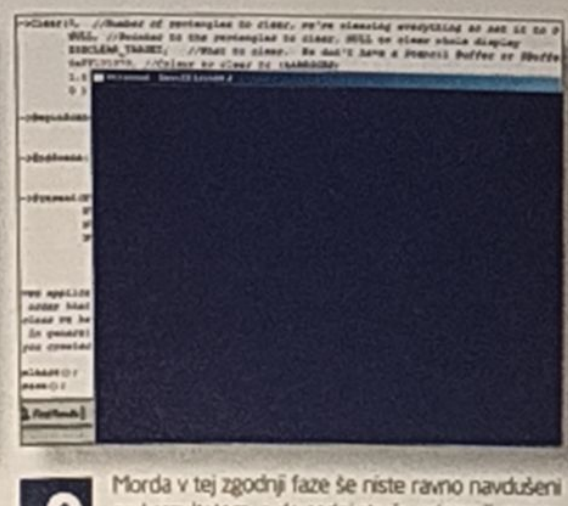
7 BeginScene signalizira, da bomo začeli z renderiranjem scene, EndScene pa da signal, da smo s tem končali. Ker še nimamo objektov za izris, ni med ukazoma ničesar. Ukaz Present pokaže rezultate uporabniku – v našem primeru gre samo za lepo modro ozadje.



```
d3d_device->Release();

direct3d->Release();
```

8 Ko smo končali z objekti Direct3D, jih sprostimo, kar storimo s klicem njihove metode Release. Ker je naprava odvisna od objekta Direct3D, jo sprostimo najprej. Dober programer pomnilnik vedno počisti za seboj.



9 Morda v tej zgodnji faze še niste ravno navdušeni nad rezultatom, a do sedaj ste že pripravili napravo Direct3D, postavili kamero in pripravili teren za kasnejše operacije renderiranja. V naslednji številki *PCFormata* bomo končno dvignili zahtevnost.

20 stvari, ki jih lahko poskusite, če...

Video in DVD prenehata sodelovati

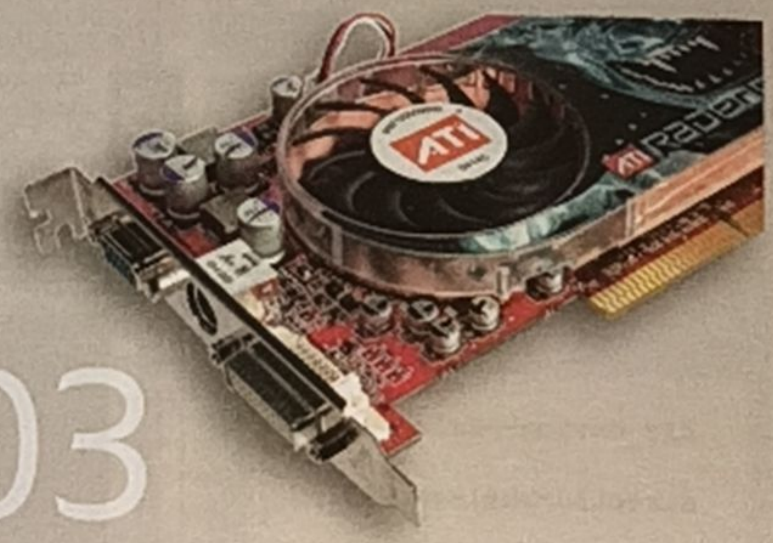
Dajte gumbu za predvajanje umetno dihanje s pomočjo spodnjih nasvetov

01
SVET NI DOVOLJ

Iz razlogov, ki so znani samo velikim korporacijam, je svet razdeljen v DVD regije. Mnogi mislijo, da je to povezano s korporativno pogoltnostjo in zagotavljanjem cen, a mi vemo, da je filmska industrija preveč prijazna, da bi imela tako temne motive. To vam lahko pokvari veselje, saj bo programska oprema v predvajalniku in pogonu preverila regijske nastavitve. Obstajajo programi za odklepanje, a jih tu ne smemo našteti.

02
Ni DVD, ni zabave

Windows XP sam po sebi DVD-filmov ne zna predvajati, zato potrebujete programski dekodirnik, kot je na primer *PowerDVD*.



03
Zelen zaslon

Ko predvajate DVD, Windows uporablja sistem za prekrivanje iz DirectX, pospešen način pretakanja videa na zaslon. Če je gonilnik grafične kartice tako star, da tega ne podpira, boste videlo samo zelen ali rožnat kvadrat namesto videa, za kar pa seveda niste plačali.

04
Plastna slaščica

Če imate bolj osnovno grafično kartico, ste morda opazili, da lahko pri uporabi več monitorjev video predvajate samo na enem. To je omejitev, ki zadeva predvsem notesnike, ki delajo na razširjenem namizju. Če video na enem zaslonu ni viden, bo verjetno viden na drugem..

05
PRAVI PREDVAJALNIK

Neposredno zajemanje videa je problem zaradi sistema prekrivanja. Da bi lahko zajemali DVD-video ali kakšno drugo obliko videa, potrebujete predvajalnik, ki to podpira. Preizkusite *PowerDVD* ali *BSPlayer* (**www.bsplayer.org**).

06
Gonja po hosti

Če želite aktivirati TV izhod, je potrebno pobrskati po naprednih nastavitvah gonilnika. TV izhod na ATI-jevih in nVidiinih karticah nadzorujete preko nadzorne plošče Display. Te kartice samodejno zaznajo povezavo, če je ta na voljo, jo je pa še vedno potrebno aktivirati. Za vgrajene grafične kartice je to včasih potrebno aktivirati v BIOS-u.

07
OBLIKUJTE PO MERI

Najdejo se tudi datoteke, ki javljajo napačno velikost slike, tako da je ta raztegnjena ali stisnjena. Če se vam kdaj slučajno zgodi kaj takega, v predvajalniku izklopite možnost Keep Aspect Ratio.

08
RAZBIJANJE KODEKA

Predvajanje videa je še bolj kompleksno na račun kodekov. To so knjižnice v skupni rabi, v katerih so shranjene rutine za predvajanje in kodiranje videa in avdia v video datoteki. Če nimate nameščenih pravih kodekov, videa ne boste mogli predvajati. Pri tem je zelo uporaben G-Spot... zdaj se lahko zadaj nehate hihitati, ker smo tukaj sami odrasli. Snemite ga z **www.headbands.com/gspot**. Povedal vam bo, kateri kodeki so potrebni za predvajanje in če so nameščeni ali ne..

09
V temi
Če je vaš video pretemen, presvetel ali čudnih barv, lahko to priredite v nastavitvah gonilnikov (ATI in nVidia imata to dobro rešeno). Tudi določeni predvajalniki ponujajo podobne možnosti, tako da lahko sliko prirediteo svojim željam.

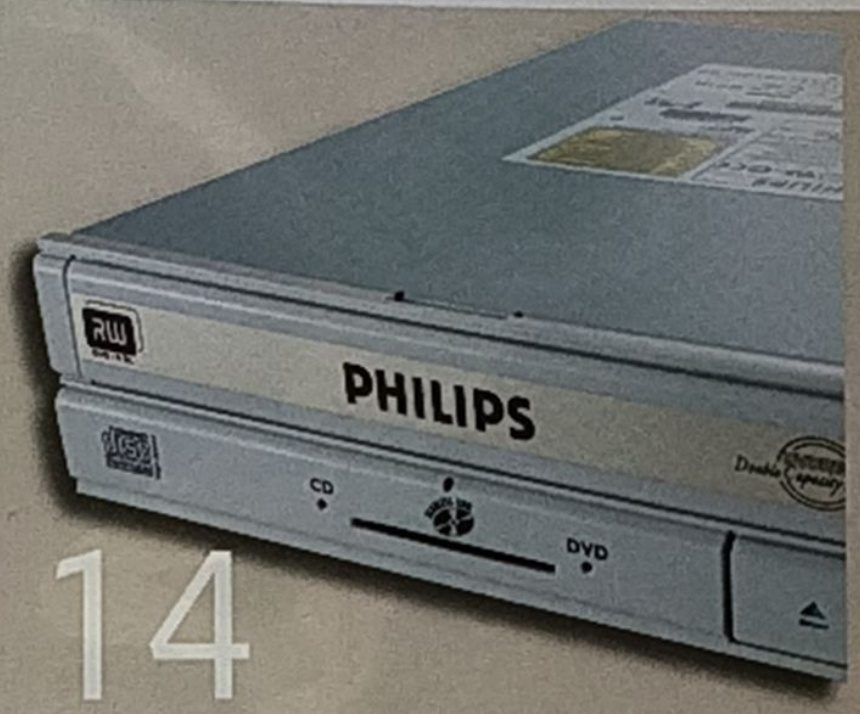
10
PAKIRANO
Si želite kodeke, zbrane na enem mestu? Poskusite pakete, kot je *K-Lite CODEC Pack* z www.free-codecs.com. Ta zbirka najbolj popularnih kodekov in drugih video orodij je zbrana v en sam paket.

11

Ven, video, ven!
Prenos videa s PC-ja na TV, plazmatski zaslon ali projektor ne bi smel biti težaven. Če so nastavitve zaslona napačne, pa bo slika črno-bela, zamaknjena ali pa je sploh ne bo. Pomembno je preveriti, če so vhodi in izhodi na obeh napravah pravi. Preverite tudi sam signal – če pošiljate signal NTSC, SECAM ali PAL-X na standardno televizijo PAL-b, bo slika črno-bela..

12
KOCKA, KOCKICA
Če je kvaliteta slike v datotekah DivX ali XviD prenizka, boste videli kocke, ki so povezane po principu delovanja sistema zmešane matematične kompresije. XviD in DivX ponujata "filmski" učinek (možnost boste našli v konfiguracijskih datotekah). Nastavite ga na **High** ali **On**, da omogočite maskiranje takih popačenj.

13
RES SVEŽE
Ste nastavitve grafične kartice nastavili tako, da monitor tega ne more prikazati? Zaženite računalnik v varnem načinu in v **MSConfig → BOOT.IN/** omogočite BaseVideo kvaliteto vaše slike.



14
Strojno-programsko
Torej lahko zaobidete regijsko zaščito za predvajalnik DVD v Windows, a so strojni predvajalniki prav tako regijsko zaklenjeni oziroma omejeni. Če se želite znebiti tudi te omejitve, bo potrebno nadgraditi strojno-programsko opremo predvajalnika. Eden najboljših virov za to je **http://forum.rpc1.org.** Alternativa je tudi ta, da preprosto nadgradite strojno-programsko opremo z običajno nadgradnjo, ki vam bo prinesla še pet menjav regije, ni pa dobra dolgoročna rešitev.

15
SAMO STROJNO
Večina grafičnih kartic omogoča strojno pospeševanje videa do določene mere. To lahko zajema osnovno dekodiranje DVD-jev, pa vse do tehnik skaliranja. Preverite, kakšne možnosti pospeševanja ima vaš predvajalnik, da zmanjšate obremenitev procesorja in izboljšate kvaliteto slike.

16
Skakanje
Preskakovanje in kolcanje predvajanja ima lahko več razlogov, od počasne omrežne povezave do čudnega kodeka. Zaprite vse prgrame, ki jih ne uporabljate (na primer odjemalca za e-pošto) in ponovno namestite kodeke.

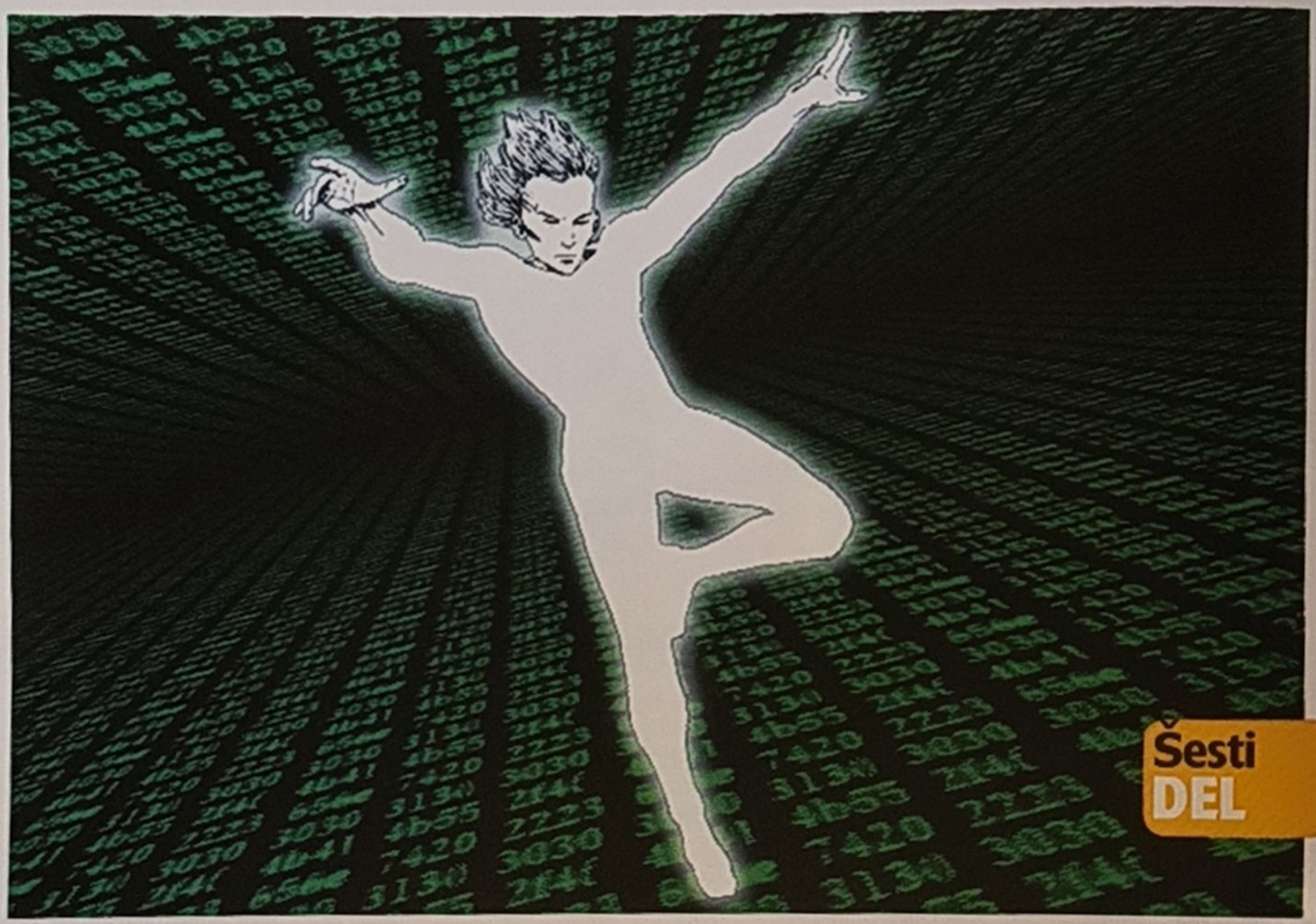
17
VKLOPI IN UŽIVAJ
TV kartice imajo nekaj prav posebnih težav, in pri tem sploh nimamo v mislih same namestitve. Prva težava je pomanjkanje podpore za DirectX. Izberite **Start → Run → vnesite → DxDiag** in poskrbite, da je pod DirectDraw vse omogočeno. Potem poskrbite, da bo onemogočena grafična kartica na plošči in da drugi programi istočasno ne uporabljajo pomembnih funkcij **DirectX**.

18
ODREZAV DVD
Če gledate DVD in predvajanje ni tekoče, je potrebno preveriti dvoje: Poskrbite, da je pogon DVD na kanalu IDE postavljen v položaj Master in da imajo pogoni IDE vključen Bus Mastering.

19
TEŽAVEN HDTV
Imate več denarja kot pameti? Potem si boste verjetno kmalu omislili HDTV plazmatski ali LCD TV z vrati DVI. Izkoristite prednosti visokih ločljivosti z možnostmi Advanced Timing, ki jih ponujata nVidia in ATI z novimi gonilniki.

20
Nore hitrosti
Problem, ki lahko vpliva na več kot samo predvajanje videa, je povezan z varnim načinom predvajanja, ki ga podpira Windows XP. Da bi preverili, če je strojno pospeševanje vključeno, odprite lastnosti zaslona, izberite jeziček **Settings**, kliknite na **Advanced** in na jezički **Troubleshoot** preverite, če je drsnik postavljen na **Full**.

NASLEDNJI MESEC HITRA IN UČINKOVITA REŠITEV TEŽAV Z OMREŽJI



Šesti DEL

IP slepljenje in ugrabljanje povezav

Tomaž Bratuša se spet vrine med hekerske vrste in razkrije njihove skrivnosti

Klasični kriminalci že od nekdaj uporabljajo različne taktike prikrivanja identitete, zato se nikar ne čudite, da se je tovrstno početje preneslo tudi v omrežja in tako imenovani računalniški kriminal. IP slepljenje oziroma "IP spoofing" je najbolj pogosta oblika prikrivanja identitete, ki bi ga lahko opredelili tudi kot tehniko predstavljanja napadalčevega sistema, ki se v tem primeru tarči predstavi kot zaupanja vreden sistem. V tem delu vam bomo prav tako predstavili, kako napadalci združijo "sniffing" in "spoofing" v napad, imenovan ugrabitev seje oz. "session hijacking". Tovrstni napadi izkoristijo uporabnika, ki že ima vzpostavljeno povezavo z določenim spletnim mestom (na primer z banko), da lahko napadalec preprosto prevzame in mirno nadaljuje delo z uporabnikovo že obstoječo povezavo.

IP SPOOFING IN BOŽIČEK

Najbolj znani napad s pomočjo tehnike IP Spoofing je prav gotovo "božični" napad znanega hekerja Kevina Mitnicka, ki je na ta način uspešno vdrl v računalniški sistem varnostnega strokovnjaka Tsutoma Shimomure. Verjetno vam je znano, da se je Mitnickov podvig končal z nekajletnim življenjem za rešetkami.

V osnovi bi lahko rekli, da obstajata dva temeljna elementa medsebojne identifikacije sistemov: zaupanje in avtentifikacijski proces.

Zaupanje je odnos med sistemi, ki so avtorizirani za medsebojno povezavo, avtentifikacija pa je proces, ki ga sistemi uporabijo za medsebojno identifikacijo. S tem v zvezi je pogojeno pravilo, da v kolikor med dvema sistemoma obstaja visok nivo zaupanja, stroga avtentifikacija za vzpostavitev povezave odpade. Torej, če hočete vstopiti v hišo, morate najprej prebivalce prepričati, da ste Božiček (če je potrebno, se je treba tudi zrediti). Enostavno.

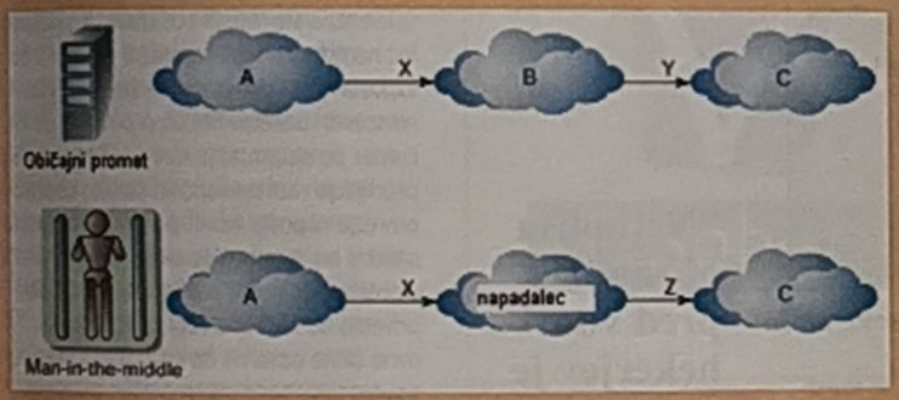
Ponavadi se postopkov avtentifikacije niti ne zavedamo, kljub temu pa smo neprestano podvrženi njenim procesom, ne glede na to, ali uporabljamo klicni dostop do interneta, FTP ali kaj tretjega. Internet nam preprosto ne zaupa.

Sistemi pa medsebojno avtentifikacijo zagotavljajo tudi na druge načine, kot je na primer ime strežnika ali njegov naslov IP. Prav v ta namen obstaja sistem RHOST, ki zagotavlja komunikacijo med zaupanja vrednimi sistemi. Z manipulacijo datoteke etc/rhosts in nekaterih drugih, je mogoče sistem prepričati, da smo zaupanja vreden sistem, s čimer se preprosto izognemo vnašanju uporabniškega imena in gesla, če seveda ustrezno priredimo tudi datoteko na svojem sistemu, iz katerega izvajamo napad.

ŠE DRUGI SO

Spoofing še malo drugače

Seveda pa IP Spoofing ni edina oblika napada "spoofing", saj obstaja več vrst teh napadov. Napadi se največkrat razlikujejo po tem, ali se napadalec nahaja na lokalnem omrežju ali pa napad izvaja iz zunanjega omrežja (interneta). Tovrstni napadi so bili v preteklosti lažje izvedeni, saj posamezni starejši operacijski sistemi niso imeli zahtevnih mehanizmov za določanje sekvenčnih številk. Zelo znan napad je tako imenovan posrednik ("man-in-the-middle"), pri katerem napadalec prestreza promet med dvema sistemoma, ki uživata visoko stopnjo zaupanja. Med komunikacijo ima napadalec vlogo posrednika, pri čemer lahko vpliva na njuno komunikacijo in zavede nasprotno stran v razkritje občutljivih podatkov.



IP Watcher med vohljanjem prometa. Na desni strani so vidne hekerjem koristne funkcije.

IP Spoofing je dosegel kultni status med hekersko populacijo, saj je velika večina napadov temeljila (in še vedno temelji) na podobnih tehnikah in pristopih. Očitno še veliko ljudi verjame v Božička, bolj odrasli pa padejo na finto v stilu Georga Busha: "We come in peace!"

TAKO TO GRE

Mehanizmi tovrstnega napada in proces vzpostavitve povezave med dvema sistemoma zahtevata malo več kakor samo pravi naslov IP. Za učinkovito povezavo potrebujemo namreč trajen dialog med sistemoma, zato si poglejmo sam proces po korakih.

IP je protokol odgovoren za transport paketov, ki pa je nezanesljiv, saj ne zagotavlja prihoda paketov v nedotaknjeni obliki (paketi so med komunikacijo lahko poškodovani, izgubljeni ipd.). Glavni razlog za to je, da IP večinoma usmerja pakete od točke A proti točki B in s tem predstavlja prvi korak v komunikaciji med dvema sistemoma. Ko paketki enkrat dospejo na cilj, prevzame vlogo TCP, ki je bolj zanesljiv protokol in vključuje nadzorne mehanizme, s katerimi preverja ali so paketki prispeli nedotaknjeni in čisti.

Proces kontrole napak TCP poteka sekvenčno tako, da paketkom dodeli zaporedne številke, preko katerih nato sistema preverjata pravilnost pripelih podatkov. Prav slednje izkorišča tako imenovani "Sequence Number Attack", ki bi poenostavljeno izgledal takole: napadalec najprej ugotovi, da si strežnik 192.168.0.1 (recimo) in odjemalec 192.168.0.160 (recimo še enkrat) zaupata. Napadalcu se pocedijo sline in zasvetijo oči – namerava vdreti v strežnik 192.168.0.1. Da pa bi lahko to dosegel, mora oponašati 192.168.0.160, zato naslov svojega sistema ponaredi v 192.168.0.160. Težava je v tem, da bodo vsi odgovori 192.168.0.1 kljub oponašanju usmerjeni k 192.168.0.160 in ne k napadalčevemu sistemu, zaradi česar napadalec ne vidi prometa med sistemoma. Odgovor na to vprašanje nam da napad Synflood, s katerim napadalec začasno onemogoči delovanje sistema, katerega identiteto bo prevzel. Je že tako, da moramo, če želimo prevzeti identiteto Božička, predhodno pravega odstraniti s scene. Ko napadalec onemogoči delovanje 192.168.0.160 in prevzame njegovo identiteto, bo ves promet usmerjen k njemu.

V telegrafskem slogu postopek celotnega napada izgleda takole: 1. napadalec identificira tarčo napada; 2. napadalec uspava sistem, katerega bo oponašal; 3. napadalec ponaredi naslov IP uspavanega strežnika 4. vzpostavi povezavo s tarčo (predstavlja se kot uspavani sistem); 5. ugotoviti mora sekvenčno številko, ki jo zahteva tarča. Ugotavljanje sekvenčne številke je zadnji in malo bolj zapleten korak, v katerem mora napadalec vzpostaviti poskusno povezavo s sistemom, katerega namerava oponašati. To napravi tako, da vzpostavi kontakt s tarčo in postavi zahtevo po vzpostavitvi povezave, na kar se tarča odzove s serijo sekvenčnih številk. Napadalec sekvenčne številke zabeleži in prekine vzpostavljanje povezave. Napadalec nato pregleda zabeležene številke in v njih odkrije algoritem, po katerem sistem tvori zaporedja števil. S tem zadnjim postopkom je napadalec pripravljen za učinkovit napad "spoofing". Zvito kot presta.

V nadaljevanju napada mora napadalec ustvariti zadnja vrata v sistem, saj, kot smo videli, izvedba napada ni ravno enostavna. Najenostavneje bi napadalec lahko omogočil svoj nemoten vhod v sistem tako, da bi v omenjeni "rhost" vnesel podatke tako, da bo sistem sprejemal povezave od vseh sistemov. Napadalcu nato preostane samo še to, da prekine povezavo s sistemom in se nanj poveže preko zadnjih vrat, brez vnosa uporabniškega imena ali gesla. Tovrstni napadi učinkujejo na večini sistemov UNIX, Sun RPC, Windows NT in na vseh omrežnih sistemih, ki uporabljajo IP avtentifikacijo.

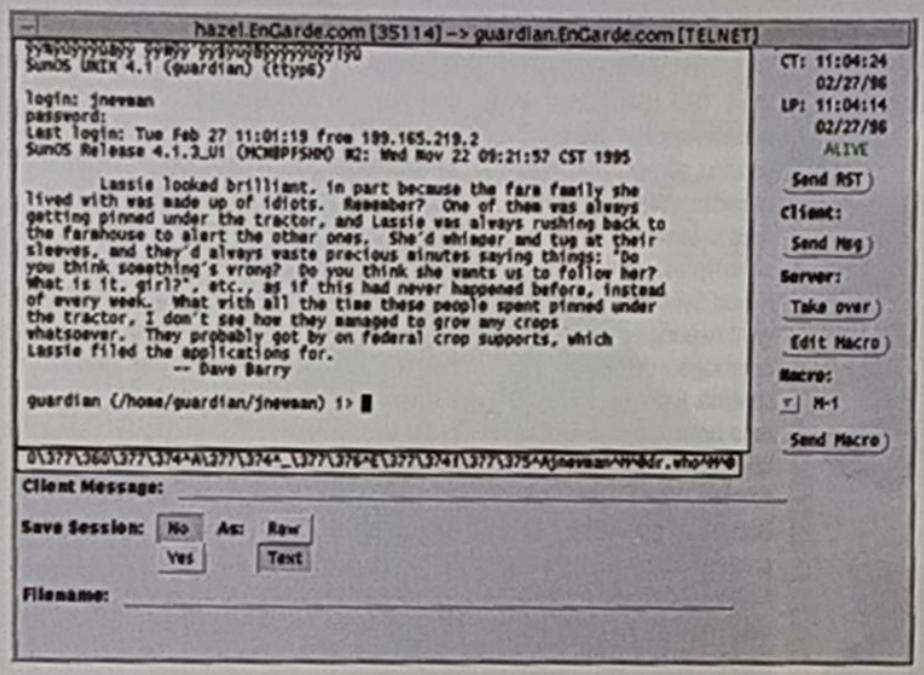
Danes je na omrežju dostopnih veliko že dodelanih orodij za zgoraj opisan napad in njegove izpeljanke. Pokukajte v okvir Orodja zla. Obramba pred opisanimi napadi je najučinkovitejša s pravilno konfiguracijo usmerjevalnikov (ACL- "access control list"), kriptografsko zaščitenim prometom in striktnim nadzorom omrežja.

„Ponavadi se postopkov avtentifikacije niti ne zavedamo, kljub temu pa smo neprestano podvrženi njenim procesom„

UGRABITEV POVEZAVE

V večini primerov bo uporabnik, ki je postal tarča ugrabitve seje, opazil, da se je njegova povezava z določenim spletnim mestom nenadoma prekinila. Najpogosteje uporabnik takšno prekinitev povezave pripiše napaki na omrežju, pri čemer se bo poskusil ponovno prijaviti v sistem in nadaljevati delo. Uporabniki pozor: lahko, da povezava ni bila prekinjena, temveč ukradena!

Oglejmo si praktičen primer tovrstnega napada, pri čemer ima tarča vzpostavljeno povezavo FTP. Napadalec je na delu omrežja, kjer prehajajo podatki od tarče k strežniku FTP (običajno nekje v lokalnem omrežju podjetja). Napadalec s pomočjo vohljanja ("sniffing") opazuje komunikacijo med tarčo in strežnikom FTP, pri čemer ga še posebej zanimajo sekvenčne številke TCP. Večina orodij, namenjenih ugrabitvam sej, vključuje sposobnosti vohljanja ("sniffing") in IP slepljenja ("spoofing"). Napadalec se v nekem trenutku navdiha odloči, da bo ugrabil sejo, pri čemer prične v omrežje pošiljati podatke z izvornim naslovom IP tarče in ustreznimi sekvenčnimi številkami. V primeru, da je ugrabitev uspešna bo pričel strežnik FTP ubogati ukaze napadalca.

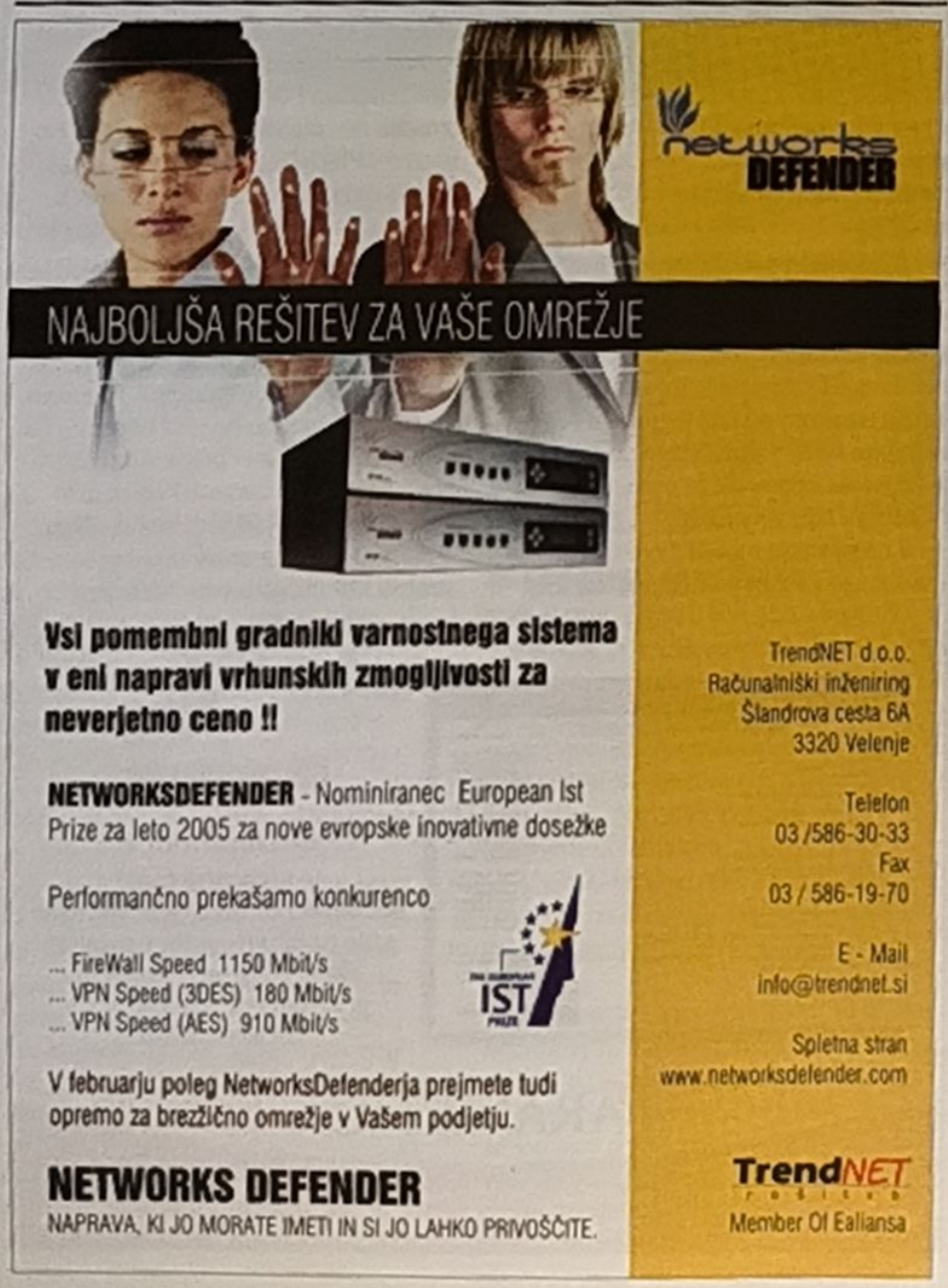


Strežnik FTP bo namreč prepričan, da ukaze še vedno pošilja tarča. Tovrstni napad je bil realiziran s pomočjo omrežja, zato ga bomo poimenovali omrežna ugrabitev seje.

Napadalec lahko ugrabi sejo tudi v primeru, ko so na sistemu tarče implementirane naprednejše avtentifikacijske metode, vse dokler ni promet med sistemoma kriptografsko zaščiten tudi po vzpostavitvi povezave. To pomeni, da tudi uporaba enkratnih gesel ne predstavlja nikakršne zaščite pred tovrstnimi napadi.

Drug način za implementacijo tovrstnih ugrabitev seje je v primeru, ko ima napadalec korenski dostop do sistema, pri čemer lahko ugrablja povezave vseh trenutnih uporabnikov sistema. Na sistemu UNIX lahko tako napadalec, ki ima korenski dostop, ugrabi povezavo vseh uporabnikov tega sistema.

"Najboljša obramba pred vdori hekerjev je ta, da enega izmed njih preprosto postaviš na svojo stran."



UDAREC MIMOGREDE

Ena izmed omejitev večine omrežno zasnovanih orodij za ugrabljanje seje je način, kako ravnajo z sekvenčnimi številkami TCP. V normalnih okoliščinah sistem, ki sprejme sekvenčno številko TCP, ki ne ustreza zaporedju, ponovno pošlje zadnji komunikacijski paket ACK, saj predvideva, da se je prejšnji paket izgubil. Na ta način poskušajo sistemi ponovno sinhronizirati sekvenčne številke in povezavo. Ko napadalec namerno potiska omrežni promet v že vzpostavljeno povezavo, se število komunikacijskih paketov občutno poveča, pri čemer bo sistem, ki je tarča napada, zaznal precejšnjo rast sekvenčnih številk, čeprav v omrežje ni poslal novih podatkov. V nastali situaciji bo sistem, ki je tarča napada, pričel s pošiljanjem novih paketov ACK, kar bo privedlo do zasedbe večjega dela pasovne širine oziroma do stranskega pojava, znanega kot "ACK storm". Med pojavom takšne paketne nevihte bodo zmožnosti komunikacije med sistemoma, ki sta tarči ugrabitve, znatno padle. V tem trenutku bo napadalec običajno izkoristil priložnost in na sistemu tarče izvršil nekaj ukazov, še predenj bosta sistema povezavo prekinila zaradi neusklajenih sekvenčnih številk. Orodji, ki trpita za tovrstno pomanjkljivostjo, sta *Juggernaut* in *IP Watcher*.

Kako se lahko napadalec znebi nevihte ACK? Eden izmed načinov je ta, da zoper sistem, katerega povezavo namerava ugrabiti, uporabi običajen napad DoS (Denial of Service). Tovrstna metoda izogibanja nevihtam ACK je vsekakor učinkovita, kljub temu pa vam bomo v nadaljevanju predstavili, kako se s tem problemom spopada naprednejše orodje za ugrabljanje, imenovano *Hunt*.

UGRABITELJ POVEZAV

Večina tovrstnih orodij napadalcu omogoča vpogled v različne povezave, pri čemer si lahko napadalec izbere povezavo, ki ga trenutno zanima. *Hunt* je orodje, namenjeno operacijskemu sistemu Linux, pri čemer napadalcu dovoljuje, da v obstoječo povezavo vrine nekaj ukazov, kar povzroči nevihto ACK. *Hunt* med svojimi zmožnostmi ponuja tudi postopek, pri katerem uporabniku, ki je tarča ugrabitve, prepreči, da bi videl hitro naraščajoče sekvenčne številke sistema, s katerimi ima žrtev trenutno vzpostavljeno povezavo. *Hunt* pri tem uporabi slepljenje ARP ("spoofing"), na osnovi katerega postane napadalčev sistem nekakšen posrednik med sistemoma, ki sta tarči ugrabitve povezave. Tovrsten postopek je zapleten, v grobem pa poteka tako, da napadalec pošlje tarči predelan odgovor ARP, tako da poveže naslov IP strežnika z neobstoječim naslovom MAC. Na drugi strani napadalec prav tako pošlje strežniku predelan odgovor ARP tako, da naslov IP tarče poveže z neobstoječim naslovom MAC. Tovrstno nenaročeno pošiljanje odgovorov ARP pri večini sis-

ternov povzroči, da ustrezno spremenijo svoje obstoječe tabele ARP. Po izvršenem tovrstnem slepljenju sistema ARP ne bosta več sposobna komunicirati, saj bosta komunikacijske pakete pošiljala na neobstoječe naslove MAC v lokalnem omrežju.
Na tej stopnji napada prebrisani Hunt premosti nastali prepad med sistemoma, tako da prične z vohljanjem prometa in vmešavanjem v komunikacijo. Preprosto rečeno je v tem primeru komunikacija tarče zadržana, medtem ko lahko napadalec v njenem imenu komunicira s strežnikom.
Naslednja presenetljiva sposobnost orodja Hunt je zmožnost, da lahko napadalec po končani ugrabitvi povezavo ponovno vrne prejšnjemu uporabniku. Tovrstni napadi delujejo tudi v primerih, ko napadalec in žrtvi niso v istem lokalnem omrežju. V tem primeru mora napadalec usmeriti napad ARP Spoofing na usmerjevalnik vendar se v tem primeru pojavi težava v tem, da mora napadalec posredovati celoten promet usmerjevalnika, in ne samo ugrabljene povezave, kar lahko preobremeni napadalčev sistem.
Hunt je orodje, ki teče v ukazni lupini in nima grafičnega uporabniškega vmesnika, zato uporaba zahteva kar nekaj znanja.

VSI V OBRAMBO!
Obrambo pred napadi "Session Hijacking" sestavljajo predvsem kriptografsko zaščitene povezave, kot sta SSH in VPN. Uporaba tovrstnih orodij je nujna, kadar podatki potujejo preko zunanjih omrežij, kot je internet oziroma omrežje partnerskega podjetja. Za posebno občutljive sisteme, kot so požarni zidovi, usmerjevalniki in varnostni sistemi, je priporočljiva uporaba enkripcije tudi v prometu znotraj lokalnega omrežja. Enkripcija podatkov bo napadalcu onemogočila šifriranje in dešifriranje informacij ter s tem preprečila vrinjanje prometa v obstoječo povezavo. Kljub kriptografski zaščiti pa imejte vedno v mislih sposobnost orodja *Dsniff*, ki lahko ugrabi tudi promet SSH in SSL. Uporabo orodja *Dsniff* ponavadi odkrijemo, ko se nenadoma zamenja javni ključ strežnika. V takšnem primeru nikar ne vzpostavljajte povezave, temveč predhodno raziščite, zakaj je prišlo do nenadne zamenjave.

Številna podjetja se vse bolj zavedajo dejstva, da je najboljša obramba pred vdori hekerjev ta, da enega izmed njih preprosto postaviš na svojo stran.

ORODJA ZLA

Najpogostejša orodja v arzenalu hekerjev

Najprej bomo našteli nekaj najbolj znanih orožij za IP sleplienje: **ipspoof, (www.rootshell.com), rbone (www.net-security.sk)**, *Syn Flooder* **(www.rat.pp.se)** in *Spoolt* **(www.asmodeus.com).**
Orodij za ugrabljanje povezav je ogromno, pri tem pa bi izpostavili predvsem: *Hunt*, ki je eden najuporabnejših **(www.packetstormsecurity.org)**, *Dsniff SSHmitm* omogoča prestrezanje kriptografsko zaščitenih povezav SSH in SSL; *TTYSnoop* je orodje za ugrabljanje lokalnih povezav **(www.packetstormsecurity.org)**, *IP Watcher* je komercialno orodje za ugrabljanje omrežnih povezav **(www.engarde.com)** in *Juggernaut*, ki je prav tako omrežno orodje **(www.packetstormsecurity.org)**.

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

Vprašajte Gregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VROČA VPRAŠANJA

Pomoč je tu

Gregor se iz zimskega spanja pripravlja na pomladansko utrujenost, a vseeno prebere kako pismo ali dve..

Hitri kviz

Kaj, ko bi zamenjali ime te zadeve v *"PCF HK"*?

1 **Kateri od teh terminov se ne nanaša na omrežja?**
a) ABM
b) ABRD
c) ACDI
d) ADLAT

2 **Poišči lažni akronim za programski jezik.**
a) BCNF
b) BDE
c) BFF
d) BCL

3 **Kateri od teh žargonskih izrazov ne pomeni ničesar računalniškega?**
a) CAPD
b) CAPTCHA
c) CATS
d) CBL

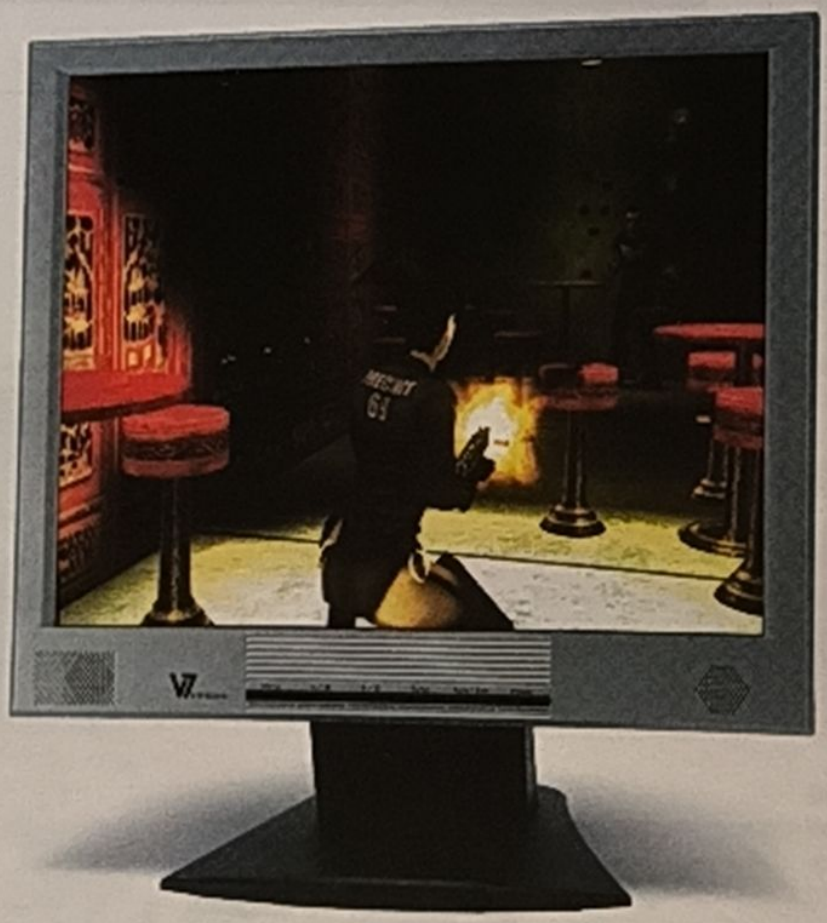
4 **Poišči neveljaven avdio akronim.**
a) DAC
b) DAE
c) DARMS
d) DART

5 **Kaj od naštetega ni standard ali standardizacijska organizacija?**
a) ECMA
b) EDIF
c) EEMS
d) EES

Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pošite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pesemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.



MONITORJI

LCD za igre

Že nekaj časa razmišljam o nakupu monitorja LCD. Brskal sem že po internetu in različnih revijah, da bi ugotovil, kakšne bi bile minimalne zahteve za igranje iger, ne da bi bila slika moteča in da se ne bi videli "duhovi". Kakšen naj bi bil odzivni čas monitorja za navdušenega igralca, kot sem sam? Všeč so mi vse vrste iger, od prvoosebnih strelskih do dirkalnih simulacij, zato iščem monitor s kar najnižjim odzivnim časom, saj je v takšnih igrah grafika precej hitra in intenzivna.

Ogledal sem si nekaj modelov s 16ms odzivnim časom, ki imajo tudi kar solidno ceno, a so mi prijatelji odsvetovali nakup monitorja, ker je odzivni čas menda previsok in igre ne tečejo gladko. Zato se obračam nate.

Prav tako te prosim, če bi mi lahko pojasnil naslednjo izjavo: "25ms S-IPS je hitrejši kot 25ms MVA/PVA." Videti je, da gre za dva različna načina osveževanja. A je prvi res toliko hitrejši in koliko hitrejši je?

EVGEN

O Razlika ni v načinu osveževanja (LCD-ji ne osvežujejo slike na klasičen način, ki smo ga vajeni pri katodnih monitorjih), temveč v sami proizvodni tehnologiji.

Trenutno se uporabljajo trije različni proizvodni procesi: TN+Film, S-IPS in MVA. Četrti proizvodni proces, PVA, je v bistvu enak kot MVA, le da je v lasti drugega proizvajalca, tako da ju bom opisal skupaj. Ne obremenjuj se s samim pomenom kratic, ker ti pojasnila ne bodo ničesar povedala. Ko kupuješ monitor LCD, ti bo prodajalec najprej povedal, kolikšna je diagonala zaslona, nato ti bo pa takoj razložil, kakšen je odzivni čas monitorja v milisekundah. Zdaj verjetno misliš, da piksli potrebujejo ta čas za spremembo stanja. Če ima monitor odzivni čas 25ms, je potemtakem zmožen osveževati sliko s hitrostjo 40 slik v sekundi, kar bi bilo čisto primerno za igranje. Če razmišljaš na tak način, te moram razočarati in ti povedati, da si Veliki Naivnež, ki je padel na Marketinško Finto. 25ms je namreč čas, ki ga piksli potrebujejo, da spremenijo barvo iz črne v belo. Piksli spreminjajo barvo preko sive, zato je odzivni čas veliko, veliko daljši, saj molekule tekočih kristalov potrebujejo nekaj časa, da se uredijo v novem stanju.

Če na monitorju pomikaš črno-belo besedilo (kot to pravkar počnem sam), je odzivni čas čisto sprejemljiv. Če pa igraš *Thiefa*, kjer je ogromno različnih sivin, bo odzivni čas nekaterih monitorjev poskočil celo na 90ms. To pa seveda pomeni samo 11 slik v sekundi. Oziroma bi pomenilo, če bi bilo osveževanje konstantno po celotnem zaslonu.

V bistvu je vse skupaj še slabše, saj se zastoji spreminjajo glede na svetlost delov slike, tako da je pojav t.i. duhov nepravilen. Različne tehnologije imajo druge prednosti, ki zadevajo vidni kot, reprodukcijo barv in kontrastno razmerje, a so, kar zadeva odzivni čas, monitorji TN-Film najhitrejši, MVA/PVA pa najpočasnejši. A tudi TN+Film še zdaleč ne dohiteva odzivnega časa katodnih monitorjev (in tudi ne bo, dokler se odzivni časi ne spustijo na 4ms), vidni koti na takšnih monitorjih pa so tako porazni, da se tehnologija TN+Film danes uporablja samo še na 15-palčnih in zelo poceni 17-palčnih monitorjih. Če si resnično želiš najboljše igralne izkušnje, ti priporočam delo na LCD-ju in igranje na katodnem monitorju, če pa nisi tako izbirčen, pa boš tudi z modelom LCD čisto lepo preživel.

HEKANJE

Radovednost

V Demo programska oprema običajno omogoča polno uporabo za omejen čas, običajno okoli 14 dni. Ko ta čas preteče, program ne dela več. Mene pa najbolj zanima, zakaj ta isti program še vedno ne dela, če ga odstranim in ponovno namestim, saj stalno javlja isto napako. To me zanima izključno samo zato, da bi spoznal, kako vsi ti krasni programi dejansko delujejo in ne nameravam zaobiti te omejitve – kako torej PC ve, da je preizkusno obdobje poteklo? Program sem odstranil in počistil register, tako da tudi tam ni nobene sledi o tem programu, pa mi je po drugi namestitvi program vseeno javil, da je preizkusnega obdobja konec. Kakšna čarovnija je to?

DEAN

O Gre za čisto osnovno vrsto čarovnike, ki je na voljo vsem programerjem tretje stopnje in boljšim. Gre namreč za to, da časovno omejeni demo programi potrebujejo način za shranjevane podatkov o tem, kdaj so bili nameščeni, in sicer na mestu, ki bo preživelo odstranjevanje. Najlažji način je ta, da ustvarijo datoteko (pogosto kriptirano) ali ključ v registru, ki po imenu ne kažeta znakov povezave z nameščenim programom, ostaneta pa na disku, ko program odstraniš. (To je tudi eden od razlogov za stalno rejenje registra.) Shareware programi, ki so bolj zahrbtne narave, bodo ob vsakem zagonu preprosto dinamično preverjali datum, tako da lahko to omejitev preprosto zaobideš s spreminjanjem sistemskega datuma. Bolj sumničavi programerji pa bodo program ustvarili tako, da bo sam spremljal, koliko dni ga je še mogoče uporabljati, in ta številka se bo vsakih 24 ur zmanjšala za 1. Resnično zviti programerji pa bodo program spisali tako, da bo zaznal, kdaj ste ga nazadnje uporabili in bo nehal delovati, če zaznajo, da ste spremenili sistemski datum.

Niti eden od naštetih sistemov pa se ne more ubraniti trmastega uporabnika, ki je pripravljen formatirati trdi disk in ponovno namestiti sistem. Svoj čas so se programerji celo poigravali z mislijo, da bi potrebne informacije shranjevali na neuporabljen del pomnilnika CMOS, a so obupali, saj je težko zagotoviti, da bi bilo sisteme s tako prirejenim CMOS-om sploh še mogoče zagnati, ob takšnem obnašanju pa bi ponoreli še protivirusni alarmi, ki jih ima večina modernih BIOS-ov. Za naslednji sum nimam dokazov, a se mi vseeno zdi, da določeni programi na trgu poskušajo preizkusne čase javljati kakšnemu centralnemu strežniku v temnih globinah interneta.

Kaj takega pa bi seveda delovalo samo, če bi vaš požarni zid dovoljeval pošiljanje takšnih paketov, tako da bi takšno možnost lahko uporabljali samo programi, ki že tako ali tako legitimno uporabljajo internetno povezavo.

WINDOWS

Pomnilniške zadeve

V Kaj pomeni, če dobiš obvestilo o napaki, ki se glasi: "The instruction at 0x30cb0519 referenced memory at 0x00000000. The memory could not be written"?

JANI

O Microsoft bi rad, da verjameš, da gre samo za to, da je Windows operacijski sistem, ki teče v zaščitenem načinu, kjer ima vsak program dodeljen določen del pomnilnika. Radi bi nas prepričali, da je to zato, da hroščata programska oprema, ki želi dostopati do dela pomnilnika, ki jih ne pripada, ne more sesuti Windows.

Priznam, da gre za razlago, ki bi ji mirno lahko verjeli. Pomnilniški naslov 0x00000000 vsekakor ni veljaven, saj gre za mesto, kamor noben program nima dostopa. Katerikoli operacijski sistem, ki bi dovolil prepisovanje tega dela pomnilnika, bi se v najboljšem primeru v trenutku sesul. V najslabšem primeru pa bi računalnik v trenutku postal gojišče za vse sorte hekanja.

A med tistim, v kar te želi Microsoft prepričati in tistim, kar se dejansko dogaja, kot med mano in Natalie Portman, ni nobene zveze. Obvestilo o napaki je kot nenaden blisk ali dim, ki ga ceneni roko-hitreci uporabljajo, da bi preusmerili tvojo pozornost stran od dejstva, da so v levi žep pretirano udobnega sakoja pravkar stlačili bengalskega tigra. Tako smo navdušeni nad tem, da nas Windows obvešča o napaki, da v trenutku pozabimo na dejstvo, da je edino zdravilo za to samo sesutje programa, kar bi s sabo odneslo tudi vse vaše neshranjene podatke.

Brez obvestil o napakah bi čutili samo, kako bi nas spodneslo, nato pa bi seveda krivili Windows, češ, da je sistem čisto preveč nestabilen. Sporočilo seveda tvojega življenja niti najmanj ne olajša – ničesar ne moreš storiti, da bi zadevo popravil, sam PC pa tudi ne ponuja nobene rešitve ali preventive. Je pa res, da sporočilo Windows omogoči, da krivi tebe za nastalo napako, saj si bil ti tisti, ki je namestil "nestabilno" programsko opremo kakšnega drugega proizvajalca.

RAZLIČICE OS

Podpora za Win2000

V Imam težavo s poganjanjem igre *A Bug's Life* v Windows 2000. Ubi Soft ponuja neke vrste "podporo" za Disneyeve/Pixarjeve igre, ki pa mi ni ravno v pomoč, saj svetuje naslednje: "Te igre niso podprte v Windows 2000, ker so zasnovane za Windows 95/ME. V Windows XP delujejo samo zato, ker je v ta sistem vgrajena podpora za združljivost s starejšimi različicami Windows."

Zanimivo pa je, da Disneyev *Tarzan* čisto normalno deluje v istem operacijskem sistemu. Gotovo obstaja kje kak popravek za to?

SIMON

O Seveda obstaja. Imenuje se Windows XP. Še enkrat preberi izjavo Ubi Softa. Mogoče preveč dobesedno jemljem stvari, a nisem zasledil čisto nobene izjave, v kateri bi bilo navedeno, da bi naj igra s kakšnim popravkom delovala v Windows 2000. Windows 2000 namreč ni le še ena različica Windows, temveč popolnoma ločena veja evolucijskega drevesa. Gre za Neandertalca operacijskih sistemov – pokončna hoja, enostavna uporaba orodij, primitiven jezik, njegova usoda pa je taka, da ga bodo arheologi obožavali. Edini razlog za tolikšno stabilnost Windows 2000 je ta, da noče poganjati veliko programov.

Kromanjonec Windows XP pa ima precejšnjo evolucijsko prednost prav v združljivostnem načinu. To mu omogoča dinamično uporabo različnih kombinacij programskih popravkov iz knjižnice z več tisoč takšnih popravkov, ki program prepričajo, da teče v zgodnejši različici Windows. Microsoft

FAQ

Konec drobnih zaslonov na dlančnikih? Upajmo...

Nemški proizvajalec Fraunhoffer je predstavil projektorski sistem, ki je tako majhen, da ga lahko nosite s seboj. Takšne projektorje bi se dalo vgraditi v dlančnike in mobilne telefone, tako da bi lahko sliko z zaslona projicirali na kakršnokoli plosko površino.

Kako sploh deluje?

1,5mm veliko kvadratno ogledalo zelo hitro vibrira po dveh ravninah naenkrat, tako da se žarek LED laserja iz notranjosti odbija v rastrskem vzorcu. S hitrim prižiganjem in ugašanjem laserja lahko nadzoruješ, kateri deli slike so osvetljeni.

In kako velika je slika?

Velikost slike je odvisna od oddaljenosti površine, na katero projiciraš. Svetlost slike se z razdaljo seveda spreminja, zato projiciranje na več kot meter ali dva ni praktično.

Kaj pa ločljivost?

Trenutno znaša 320 x 240 in samo v rdeči barvi.

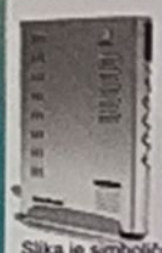
Ali je elektronika hudo komplicirana?

Niti ne, mora pa delovati izjemno hitro. Projektor ima samo nekaj nanosekund časa da izračuna pravo jakost laserja, da bi prikazal vsak piksel, preden se ogledalo nagne in žarek preusmeri drugam.

Kje lahko izvem več?

www.fraunhofer.de
(če seveda znaš nemško).

TECH TRADE
www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09


Slika je simbolična

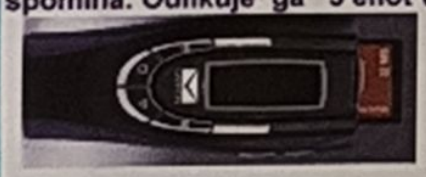
SPREMENITE LCD/CRT MONITOR V TV ZASLON! Podpira PAL, D/K&I TV standard Podprt multi–kanalni zaslon (TV zid) za predogled vseh TV kanalov,Funkcija slika v sliki;VIDEO in S-video vhod; Enostaven priklop video kamere, DVD,OSD funkcija, daljinski upravljalnik,...
:::NOVO:::
samo 17.970,-

MINI BREZŽIČNA SPY BARVNA KAMERA
ZA NADZOR VHODA V STANOVANJE, VAŠEGA MALČKA, DARILO

samo 35.000,-
Za vse tiste, ki nimate časa z napeljevanjem žic in želite opazovati dogajajanje na TV zaslonu ali računalniku. Mini brezžična barvna kamera ZT-803, ne samo VIDETI tudi SLIŠATI, je nepogrešljiva v vsakdanjem življenju. Ne morete si niti predstavljati, kaj počnejo oz. ne počnejo vaši zaposleni ali vaši partnerji,med tem, ko vas ni.

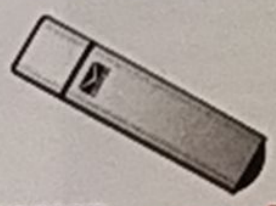
VIDEO NADZORNI PAKETI NA PC OSNOVI!
POMNITE: ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR ŠE BOLJŠI.

MP3 PREDVAJALNIK RAZŠIRLJIV Z MMC/SD KARTICO
MP3 PREDVAJALNIK CN-MP1 je zaradi svoje majhnosti idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikuje ga 5 enot v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, USB FLASH DISK,dig. diktafon in končno, ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD.



128MB... samo 14.100,-
256MB... samo 18.420,-

USB FLASH DISKI:

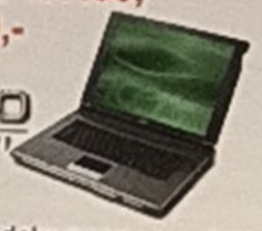


128MB... samo 5.490,-
256MB... samo 8.920,-
512MB... samo 14.590,-
1GB... samo 24.890,-
2GB...samo 47.850,-

DIVX PREDVAJALNIKI S SLO PODNAPISI:

PODPORA VSEH STANDARDOV!
Gericom Bellagio AD2020... samo 17.490,-
Yamada DVX-6600... samo 19.200,-

PRENOSNIKI:
Prestigio HI TECH - HI STYLE
PRESTIGIO NOBILLE 156



15" zaslon TFT matrika,Ločljivost 1024 x 768,
Intel Centrino CeleronM 1,5GHz; 256MB DDR delovnega pomnilnika, Intel Extreme do 64 MB pomnilnika;Trdi disk 40GB,CDRW/DVD enota, Zvočna kartica 16bit, optical out;3 x USB2.0,1x Fire Wire IEEE1394, Vga izhod,Tv izhod, Paralelni port, IrDA; mrežna kartica, 56k modem, 1 x PCMCIA Type II, Li-on Baterija;Čitalec kartic SD/MMC,MS
samo 217.990,-
VSE CENE SO V SIT Z DDV!

Windows 2000 trži kot varen in stabilen operacijski sistem za poslovna okolja, kar pa je samo marketinška poteza.

zaobide RAMDAC in monitorju pusti, da sam poskrbi za sliko. Verjetno mi boš zdaj povedal, da nimam pojma, pa še prav boš imel.

TOMI

Opa še prav imaš, ker ti bom točno to tudi povedal. Vrata VIVO so še vedno analogna, le da združujejo video vhod in izhod v enih vratih preko posebnega razdelilnega kabla. Izhod je običajno RCA, manj pogosto S-Video, ki ni nič kvalitetnejši od VGA. V bistvu je slika manj kvalitetna, ker VGA razdeli komponentni signal RGB, S-Video pa signal razdeli samo v luminiscenco in krominanco.

Veliko monitorjev LCD lahko sprejme digitalni signal, ki običajno daje boljšo sliko, saj RAMDAC na grafični kartici ne rabi pretvarjati digitalnega signala v analognega, samo zato, da bi se signal spet pretvoril v digitalnega, ko bi dosegel monitor. Vrata VGA pa so vedno analogna, zato bo tvoj monitor vedno sprejel samo to obliko signala.

Sicer pa so katodni monitorji danes toliko izboljšani, da se slika več ne "zapeče". Monitorji LCD lahko imajo kdaj kak mrtev piksel, ki se je zataknil v enem položaju, a gre po večini le za proizvodno napako. Na teh monitorjih lahko kak piksel pregori tudi med uporabo, a samo takrat, ko spreminja stanje. Ko se piksel ustavi na določeni stopnji svetlosti, lahko v tem položaju ostane zelo dolgo. Sama svetloba namreč izvira iz vira svetlobe v ozadju, ki sveti skozi plast tekočih kristalov, ta vir svetlobe pa nima nobenega vpliva na tranzistorje, ki so odgovorni za posamezne piksle. V bistvu lahko ohranjevalnik zaslona, ki stalno spreminja sliko na zaslonu prej povzroči mrtve piksle kot tak, ki ohrani sliko preprosto belo. Vse to pa se dogaja tako poredko, da mrtvi piksli niso ravno nekaj s čimer bi se moral obremenjevati.

NAMESTITVE
Dvojni zagon

Vzelo rad prebiram *PCFormat*, saj najdem v njem ogromno uporabnih informacij, vseeno pa potrebujem tvoj nasvet v zvezi z nameščanjem sistemov.

1. Rad bi formatiral vse diske v računalniku, in sicer C, D in E. Prosim, povej mi, katere ukaze naj uporabim za formatiranje iz DOS-a.

2. Rad bi namestil Windows XP in Windows 98, zato mi prosim povej, kako naj namestim Windows 98, če je XP že nameščen.

TILEN

O1. Formatiraš lahko vse diske, razen zagonske particije XP, tako da DOS ni potreben, in sicer z uporabo konzole Disk Management ali preprosto tako, da z desnim gumbom miške klikneš na disk in izbereš Format. Seveda lahko formatiraš tudi iz ukazne vrstice, a ti tako formatiranje ne bo dalo nobene dodatne možnosti, ki je ne bi imel v grafičnem vmesniku. Če želiš formatirati disk C, uporabi zagonsko disketo z DOS-om in ukaz FORMAT C/sys ali zaženi sistem s CD-ja Windows XP in izberi možnost za brisanje izbrane particije.

2. Če želiš zbrisati vse diske in čisto na novo namestiti XP in 98, je pravilno zaporedje tako:

a) Formatiraj diska D in E iz Windows XP.
b) Win98 namesti na disk C.
c) XP namesti na disk D ali E.

Na ta način se bo ustvaril zagonski meni, v katerem boš lahko izbral, kateri operacijski sistem želiš zagnati. Če boš nameščal Windows 98 za XP, pa se zagonski meni ne bo ustvaril in boš lahko med sistemoma preklapljal samo z vsakokratno zamenjavo zagonske particije v BIOS-u.

MONITORJI
Kateri izhod?

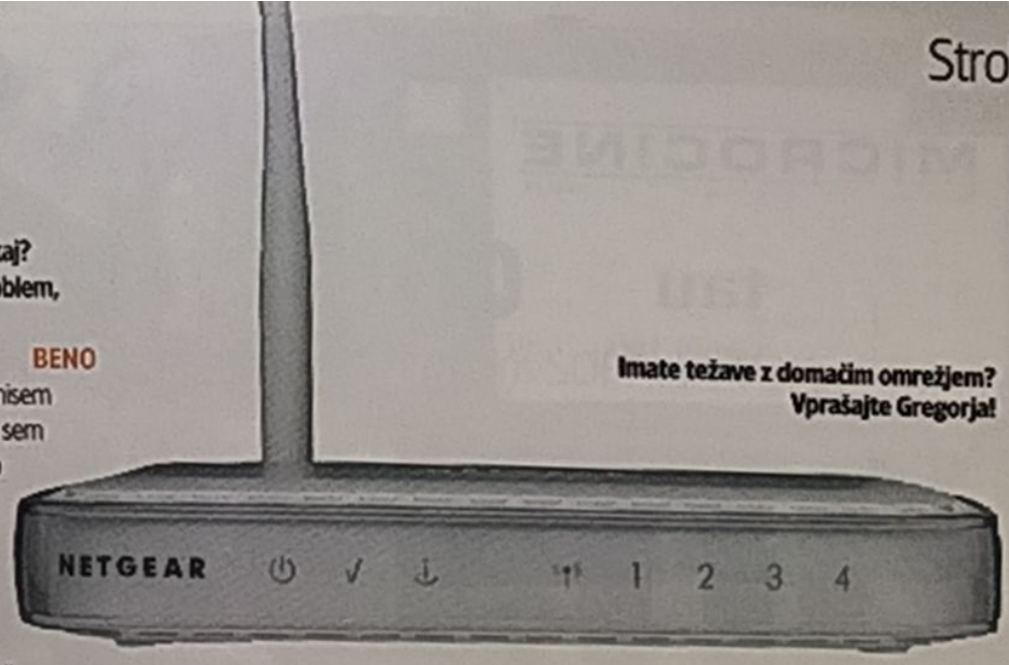
VAli se lahko na monitorje LCD slika prav tako "zapeče" kot na katodne monitorje? Zanima me pa še nekaj: moj GeForce FX5800 Ultra ima vrata VIVO in pretvornik za klasičen priključek VGA. Ali bi bilo bolje (mislim na kvaliteto slike), če bi monitor priključil na vrata VIVO preko pretvornika ali pa ga naj pustim kar na vratih VGA? Moj monitor ima samo izhod VGA. Mislim, da VIVO

OMREŽJA
Preveč informacij

VARGH! Cel teden se že ubadam s postavljanjem brezžičnega omrežja pri prijatelju, ki ima USB modem za širokopasovno povezavo. Pred kratkim je kupil Linksysov brezžični usmerjevalnik in kartico PCMCIA istega proizvajalca.

Problem pa je v tem, da ima modem samo vrata USB, usmerjevalnik pa samo omrežna vrata. Ena od možnosti je seveda nov modem. Nisem pa vedel, da obstajajo še nastavitve Annex A in Annex B. Povprašal sem po računalniških trgovinah in brskal po spletu, pa nikjer nisem zasledil, da bi kdo prodajal ADSL

"Edini razlog za tolikšno stabilnost Windows 2000 je ta, da noče poganjati veliko programov."



Imate težave z domačim omrežjem? Vprašajte Gregorja!

Ethernet Annex B modeme. Zakaj? Prosim, pomagaj mi rešiti ta problem, preden se mi zmeša.

BENO

Kak problem? Še nikoli nisem slišal za Annex A ali B in sem pravkar zapravil celo uro svojega življenja z brskanjem po spletu in iskanjem čudnih telekomunikacijskih standardov, da sem ugotovil, za kaj sploh gre. To je 60 dragocenih minut, ki jih ne bom nikoli več videl, zapravil pa sem jih zaradi tako nepomembnih stvari, kot sta ETSI in TIA422. Pa sploh veš, zakaj še nisem slišal za Annex A ali B? Zato, ker sta popolnoma nepomembna faktorja v mojem življenju. In tvojem tudi.

Annex A je (pazi to) Technical Report of the Architecture and Transport Working Group of the DSL Forum (poetično, kajne?), definira pa sistemski referenčni model za povezovanje omrežij ADSL na Dobre Stare Telefone (DST). Annex A je torej samo butasto ime za običajen način opravljanja stvari. Zasnovan je zato, da se frekvence ADSL ne prekrivajo z glasovnimi in ISDN (ki so nižje) ali HomePNA omrežji (ki ima višje frekvence) in tako ne povzročajo konfliktov.

Promet HomePNA preko iste linije kot ADSL lahko povzroča degradacijo signala zaradi učinkov kondenzacije, za učenje katerih ne nameravam zapravljati časa. Annex B lahko vse to zaobide.

Oh, se opravičujem – a te mogoče dolgočasim? Dobro. Gremo naprej. Kot že gotovo veš, omrežja HomePNA prenašajo promet preko interne telefonske povezave. Če imaš omrežje HomePNA, potem ne uporabljaš standarda Cat5, tako da ne potrebuješ (in ne moreš uporabljati) omrežnega modema.

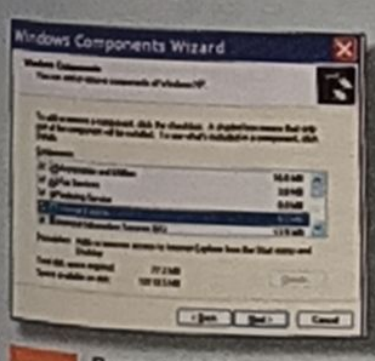
Ti pa ne uporabljaš HomePNA. Uporabljaš čisto običajno tehnologijo Ethernet, tako da se tvojemu usmerjevalniku čisto zvižga, če je modem Annex A ali B.

V svojem prav pomilovanja vrednem poskusu, da bi kupil navaden ADSL modem med stotinami, ki so trenutno na voljo, si prav nerodno padel v brezno in ljudem težil s funkcijami, ne da bi sploh vedel, kaj so in čemu jih sploh potrebuješ. Priznam, da ne vem čisto ničesar o ladijskih dizelskih motorjih, zato bom, ko si bom kupil jahto (kot to počnem skoraj vsak teden) samo povedal: "Hočem jahto, ki ga žge z 10 vozli," brskanje po ventilih pa bom prepustil Hondi.

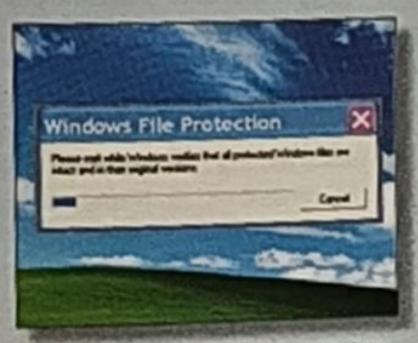
In kot da še nisem bil dovolj jezen nate, se je izkazalo, da lahko dejansko dobiš modem, ki podpira Annex B – pa še čisto enostavno jih je najti. Gre za model, kot je Netgear DG834GB – če si tega res tako strašansko želiš. Ta odličen kos opreme združuje modem, usmerjevalnik in požarni zid v eni sami enoti. Pa še brezžičen je. Preko interneta ga lahko kupiš za nekaj več kot 20 tisočakov. **PCF**

Ekstra hiter vodič

Z IE je nekaj narobe. Kako lahko to popravim?

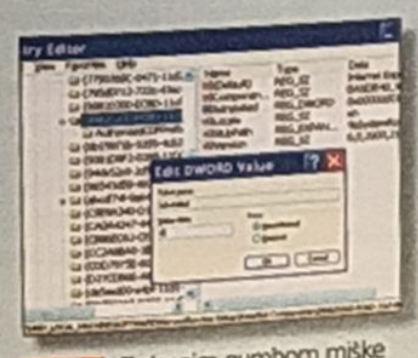


1 Programe lahko običajno popravljaš iz **Add/Remove Programs** v nadzorni plošči. Če poskusite to storiti z IE, boste pa le odstranili bližnjico iz menija start in namizja. Neuporabno? Vsekakor.



2 Namesto tega potrebujete orodje System File Check. Kliknite na **Start** ▯ **Run** in vnesite **sfc /scannow**. S tem boste preverili in popravili vse zaščitene datoteke v Windows, med katere spada tudi *IE*.

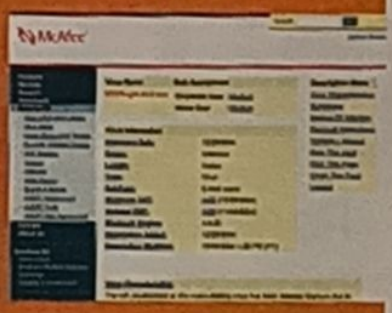
3 Če tudi to ne pomaga, prepričajte Windows, da *IE* sploh ni nameščen. V registru poiščite ključ **HKLM\Software\Microsoft\Active Setup\Installed Components\89820200-ECBD-11cf-8B85-00AA005B4383.**



4 Z desnim gumbom miške kliknite na **IsInstalled** in izberite **Modify**. Spremenite vrednost DWORD z 1 v 0 in zaprite urejevalnik. Zdaj lahko snamete in namestite čisto, novo različico *Internet Explorerja*.

VIRUS MESECA

Microsoftov cilj: Rumen križ na vsakih vratih.



Ime Bagle
Vzdevki Bagle AU, W32/Bagle.bbŽmm, I-Worm.Bagle.at, W32/Bagle.BC.worm
Vrsta Virus
Okuženi Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov Več sto tisoč vsak dan
Virulenca Visoka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 29. 10. 2004

Simptomi

Ena od nalog tega virusa je, da onemogoči požarni zid v Windows XP SP2. Virus zapiše vnose v register, ki mu omogočajo samodejno namestitev ob zagonu, in poskuša onemogočiti večino protivirusnih programov. Nato skuša sneti nadgradnjo z ene od mnogih spletnih strani. Ko je nameščen, virus pregleda različne vire na trdem disku, po katerih išče e-naslove, nato pa se sam razpošlje, pri tem pa uporablja naključno generirane e-naslove ali take, ki so sneti z ene od spletnih strani.

Preventiva

Okužena e-poštna sporočila so videti kot šala, v zadevi pa je pozdravno besedilo "re: Hi" ali "re: Thanks". V telesu sporočila je ikona – običajno smeško, čeprav zna prebrskati celo vaš disk in poiskati druge ikone. Sam virus je v priponki, ki se običajno imenuje "joke.exe" ali "price.exe". Ne zaženite priponke in zbrišite sporočilo, pa boste varni.

Zdravilo

Snemite orodje Stinger s http://vil.nai.com/vil/stinger.

PC in DVD

Po napornem času ponovoletnega lenarjenja smo se odločili narediti supertest programskih predvajalnikov. V resnici je bil to le izgovor, da smo si lahko v službi ogledali cel kup filmov in dosegli, da je bila ekipa *FHM* zelena od jeze.

Kako smo testirali

Pred samim začetkom nas je čakalo dosti razpravljanja, kako izvesti ta supertest. Problem je v tem, da razlik med predvajalniki praktično ni, saj bodo vsi po vrsti dvourni posnetek prikazali v dveh urah in edini izmerljivi podatek bi bil, koliko časa predvajalnik porabi da začne predvajati želeni posnetek. Zato smo izbrali ekipo (Aljoša, Andrej in Barbara), ki je mučila predvajalnike po dolgem in počez. Prikazan rezultat je plod burnih razprav in neštetih ogledov filmov *A Clockwork Orange* (DVD in DivX) in *The Return of the King*.

Ko smo tako brezdelno poležavali in mulili čips ter premišljali o nalogi, smo uvideli, da Microsoft ni izrabil svojega vodilnega položaja na področju multimedije. Glede na to, da je večina PC-jev danes opremljena z sistemom Windows XP, ki v svojem nahrbtniku že nosijo *Windows Media Player*, bi se lahko potrudili in naredili program, ki bi zaradi razširjenosti spravil konkurenco čez rob prepada. Vendar se to do tega trenutka še ni zgodilo, k čemur nenazadnje priča tudi količina programov, ki nam je na voljo. Leta 2001, ko je Windows XP prišel na trg, je Microsoft hudo podcenjeval pomembnost predvajalnika, saj njihov predvajalnik na primer ni znal predvajati filmov DVD.

Med samim testiranjem smo naleteli na zelo zanimive dogodke. Čeprav smo pričakovali določene razlike med predvajalniki, nismo pričakovali, da bodo tolikšne. Predvajanje videa je bilo vsepovsod precej podobno, vendar pa so se pokazale razlike predvsem v odzivnosti, previjanju in podnapisih. Glede na to, da nam je programiranje prej španska vas kot pa ameriška dolina znanosti, smo pred začetkom pričakovali manjše razlike. Vendar pa je očitno tehnologija predvajanja videa kompleksna znanost in ima, kot boste lahko sami razbrali iz supertesta, tudi svoje ugledne člane, po katerih se zgleduje konkurenca.

Še eden izmed pomembnih dejavnikov, ki vplivajo na razširjenost programov, je cena. Vsekakor je logično pričakovati, da so brezplačni predvajalniki bolj razširjeni od tistih, za katere uporabo je potrebno plačati. Spet pa od plačljivih predvajalnikov pričakujemo višji nivo podpore in kvaliteto. Dobra podjetja se poslužujejo pogodb s proizvajalci strojne opreme, ki na tak način svoje izdelke naredijo še privlačnejše za nakup. Katerega izmed programov pa se v resnici splača namestiti, pa boste izvedeli le, če preberete supertest do konca. **PCF**

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DI
TEL (03) 898 11
FAX (03) 898 11

BSplayer 1.10

Cena brezplačen **Razvijalec** Boris SOFTware **Več informacij** www.bsplayer.org

BSPlayer daje skromen, a kvaliteten občutek. Namestitev je enostavna in isto velja za uporabo. Osnovni krmilni gumbi so na voljo na krmilni enoti, razporeditev pa je enostavna in logična. Poskusili smo se izmakniti pristranskosti, a nam ni povsem uspelo - *BSPlayer* je namreč izdelek slovenskega znanja in smo na mednarodni uspeh tega predvajalnika hudo ponosni. Edino, kar nam ni bilo všeč, je dejstvo, da *BSPlayer* ne zna predvajati filmov DVD.

Kvaliteta predvajanja *BSPlayer* predvaja filme brez težav, zamikov med zvokom in sliko ni bilo opaziti. Preklopi med okenskim in celozaslonskim načinom so hitri in ne zaustavijo predvajanja. Zvok daje poln občutek in med preskoki ne zaostane za sliko.

Možnosti Možnosti nastavitev je mnogo, segajo pa od splošnih nastavitev videa, ki zajema tudi nastavitve kvalitete predvajanja po posameznih kodekih, preko nastavitev zvoka, ki so precej generične, čeprav ponuja tudi razdelek nastavljanja kodeka AC3, do odličnih nastavitev za podnapise, ki so precej pregledni in logični. Dodatno lahko najdete tudi podmeni, kjer lahko spremenite bližnjice na tipkovnici za predvajanje.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi, mpeg1, mpeg2, xvid, divx, 3ivx, ogg, ogm, matroska, asf, wmv, vcd, svcd

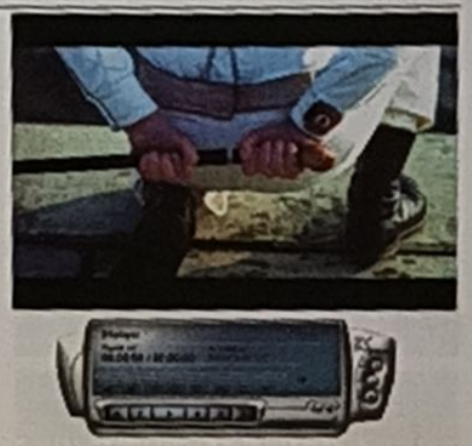
Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3, ogg

Preobleke da

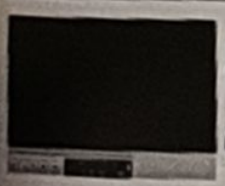
Predvajanje DVD ne

Podnapisi da

Vredno ogleda PCFormat



86% **PCF pravi...** "Odličen program, ki je plod slovenskega znanja, še naprej ostaja eden najbolj uporabljanih."



Cliprex DVD Player Professional

Cena brezplačen **Razvijalec** Cliprex Video Software **Več informacij** www.cliprex.com

Ta predvajalnik nam že na prvi pogled ni bil všeč. Med samo namestitvijo po računalniku natrosi kup adwara, ki ga nihče na uredništvu ne prenese. In slab priokus se nadaljuje tudi med samim predvajanjem, saj se človeku zazdi, kot da je padel v kameno dobo predvajanja. Huda oglatost in pomanjkanje kakršnekoli barve mu morda zagotavljata delovanje na sistemih 386, toda nam resnično ni bil všeč.

Kvaliteta predvajanja Nad kvaliteto predvajanja se nismo mogli ravno pritoževati. Predvajanje deluje, drugače to ne bi bil program za predvajanje filmov, temveč skupek reklam. Previjanje je počasno, a zanesljivo, in predvajalnik po koncu previjanja takoj brez težav predvaja naprej. Zvok ne odstopa od začrtanih kriterijev, do razgradnje sinhronizacije med njim in sliko ne prihaja.

Možnosti Skromnost programa se kaže tudi v količini podrobnosti, ki jih lahko spreminjate. Kvalitete slike ni mogoče spremeniti, in je takšna, kakršno predvajalnik pokaže. Ni mogoče spremeniti razmerja stranic slike, kar zna marsikoga močno motiti. Tudi zvočnih nastavitev ni, tako da se lahko poslovite od dekodiranja zvoka DD na zunanji ojačevalec.

PODROBNOSTI

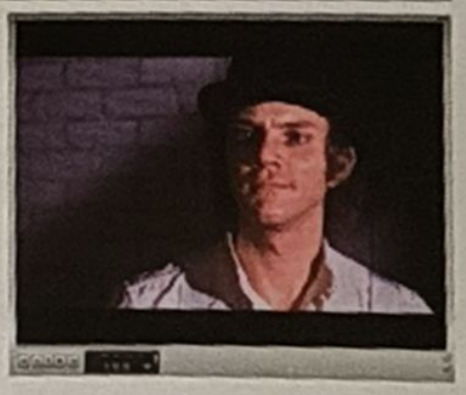
Podprti video kodeki avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf,vcd, svcd

Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi ne



76% **PCF pravi...** "Moti nas predvsem to, da Cliprex med namestitvijo opravlja tudi nečedno dejavnost."

Cyberlink PowerDVD 6 Deluxe

Cena 12.870 SIT **Razvijalec** Cyberlink **Več informacij** www.gocyberlink.com

Cyberlinkov *PowerDVD* je program, ki ima dolgo tradicijo in spada v sam vrh programskih predvajalnikov za računalnike. Mnogi so ga prvič spoznali z različico 3, ki je bila priložena mnogim grafičnim karticam. V različici 6 so programerji uporabili preprost in čist prijem oblikovanja osrednje krmilne enote, ki je oblikovana tako, da takoj veste, čemu določen gumb služi, še preden se z miško zapeljete nanj.

Kvaliteta predvajanja *PowerDVD 6* je izboljšal že tako odlično različico 5 z nadgradnjo CLEV v CLEV-2 (CyberLink Eagle Vision). Ta omogoča predvsem predvajanje filma na monitorjih LCD, kjer se pogosto pojavljajo težave pri predvajanju temnih prizorov. Prav tako si predvajalnik lasti tehnologijo CLPV (CyberLink Pano Vision), ki omogoča predvajanje videa v različnih formatih stranice brez občutne izgube kvalitete, kar se rado dogaja, kadar želite predvajati film v načinu 4:3 na zaslonu 16:9.

Možnosti Količina nastavitev v programu je tolikšna, da bi porabili en celostranski opis, da bi lahko vse zajeli. Najpomembnejše med njimi so nastavitve slike, ki smo jih že omenili, in nastavitve zvoka. *PowerDVD* zmore stereo zvočni signal dekodirati in poslati preko tehnologije CLMEI2 na zvočniški sistem 5.1 in ustvariti prostorski zvok.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd, avi, asf, mov

Podprti avdio kodeki wav, mp3, dvd-avdio

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "Eden najljubših programov avtorja ostaja v samem vrhu ponudbe."

Crystal Player 1.85

Cena brezplačen **Razvijalec** Crystal Reality LLC **Več informacij** www.crystalplayer.com

Glede na to, da gre za brezplačno različico, od programa nismo pričakovali vrhunskega videza in ergonomije. Po namestitvi smo ugotovili, da ju tudi nismo dobili. Vendar zaradi skromnega videza program ni slab, saj je zasnovan tako, da je logičen in pregleden.

Kvaliteta predvajanja Predvajanje posnetkov *Crystal Playerju* ne dela težav. Čeprav program ne zna predvajati filmov DVD, pa se po kvaliteti predvajanja precej približa našemu favoritu, *BSPlayerju*. Prikaz slike je dober, razbijanja sinhronizacije z zvokom ni bilo moč opaziti. Previjanje deluje spodobno hitro v obe smeri, tudi čas, ki je potreben za ponoven zagon predvajanja je zelo majhen.

Možnosti *Crystal Player* uporablja sistem spustnih menijev za dostop do posameznih nastavitev. Sistem potrebuje nekoliko privajanja, predvsem zato, ker si morate zapomniti, v katerem meniju je želena nastavitev, saj so si vsi hudo podobni. Ko se sistema privadite, pa postane hiter in pregleden. Na voljo so precej podrobne nastavitve slike in zvoka, prav tako pa niso pozabili na čisto solidne nastavitve podnapisov.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd

Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3

Preobleke da

Predvajanje DVD ne

Podnapisi da

70% **PCF pravi...** *"Crystal Player* je majhen in preprost, tako da boste nanj hitro pozabili."

DirectDVD 5.2 EX-ES

Cena 12.900 SIT **Razvijalec** Orion Studios **Več informacij** www.orionstudios.com

Programu se že na prvi pogled vidi, da ga niso delali amaterji. Zasnovan je klasično, z uporabo krmilne enote, ki spominja na videorekorder. Lokacije gumbov so dokaj logične, le nastavitveni gumb je precej skrit. Če pa vam iz kateregakoli razloga osnovni položaj gumbov ni všeč, so na voljo različne preobleke, ki poskrbijo za očesu prijeten videz.

Kvaliteta predvajanja Pri kvaliteti predvajanja *DirectDVD* ni mogoče ničesar očitati. Predvajanje poteka gladko, hitri posnetki ga ne utrudijo, prav tako je previjanje odvisno le od hitrosti pogona. Izgube sinhronizacije med zvokom in sliko nismo zaznali, smo pa opazili, da program potrebuje rahlo več časa za preskok med posameznimi poglavji filma.

Možnosti Sistem nastavitev je pri programu *DirectDVD 5.2* precej obsežen in tudi rahlo kompliciran. Program ponuja mnoge fine nastavitve, toda potrebovali boste nekaj vaje, da jih boste takoj našli. Precej so navdušile nastavitve zvoka, ki ponujajo mnogo podrobnih nastavitev, tako da je po tej plati program blizu standardu, ki ga postavlja Cyberlinkov *PowerDVD*.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd

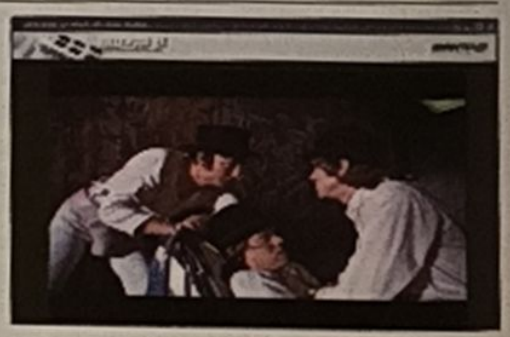
Podprti avdio kodeki wav, mp3, dvd-avdio

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

Vredno ogleda PCFormat



87% **PCF pravi...** *"DirectDVD* je vsekakor program, ki ponuja mnogo, če ste se pripravljeni učiti."

InterVideo WinDVD 6 Platinum

Cena 12.870 SIT **Razvijalec** InterVideo **Več informacij** www.intervideo.com

Če zraven vaše grafične kartice niste dobili Cyberlinkovega *PowerDVD-ja*, obstaja velika možnost, da ste dobili InterVideov *WinDVD*. Programa sta neposredna tekmeca že odkar pomnimo in le kvaliteta je pomenila preživetje obeh. Ko zaženete program, lahko hitro opazite, da je mnogo nastavitev možnih tudi na samem predvajalnem oknu, ne le na odlični kontrolni enoti.

Kvaliteta predvajanja Ko smo se srečali s prvo različico *WinDVD-ja*, smo ugotovili, da je takrat program znal sliko bolje prikazovati kot PowerDVD, imel pa je težave s pošiljanjem zvoka na zunanje dekodirne naprave. Danes, ko je preteklo že kar nekaj časa, lahko mirno zatrdimo, da sta si po kvaliteti predvajanja slike in zvoka *PowerDVD* in *WinDVD* povsem enaka.

Možnosti Ko se enkrat spustite v svet nastavitev programa, le molite, da bo kmalu zmanjkalo elektrike ali pa da vas bo gospodinja lopnila s kuhalnico prek glave, saj podrobnostim ni ne konca ne kraja. Predvsem to velja za različico Platinum, ki nadgradi navaden *WinDVD* z naprednimi avdio možnostmi, kot je na primer dekodiranje signala DTS in predvajanjem formata DivX.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd, avi, asf, mov

Podprti avdio kodeki wav, mp3, dvd-avdio

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "Tudi drugi najbolj znan program za predvajanje DVD-jev se je izkazal odlično."

MicroDVD 1.2

Cena brezplačen **Razvijalec** Tiamat Software **Več informacij** www.tiasoft.de

MicroDVD je eden najstarejših programov na tem supertestu. Glede na to, da se program že nekaj let več ne razvija, bo videz marsikoga odvrnil od uporabe, vendar osnovna preobleka daje dober videz videorekorderja in na tak način uporabi preprost pristop, ki smo ga osvojili že v dobi, preden so prišli filmi v tolikšni količini na osebne računalnike.

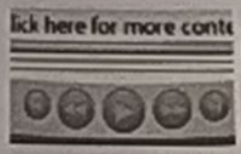
Kvaliteta predvajanja Kvaliteta predvajanja je med slabšimi na testu, saj pri previjanju naprej in nazaj lahko opazite razbitje sinhronizacije med sliko in zvokom, ki se kasneje sicer popravi. Prav tako mu delajo težave hitra previjanja in ponovno predvajanje, še posebej če opravljate veliko skokov naprej in nazaj.

Možnosti *MicroDVD* je bil prvi program, ki je predvajanje filmov, ki so bili zajeti z medijev DVD v format DivX, približal izvirniku. Vsekakor je bil najbolj pogosto uporabljan, kadar je posnetek vseboval zvok v formatu AC3 in ponujal je nekaj, kar je danes ena najbolj uporabljanih lastnosti predvajalnikov: možnost predvajanja podnapisov, ki jih je bilo težko uporabljati, a ko nam je uspelo, je bil užitek zato toliko večji.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi, divx, mpeg1, mpeg2, vcd, svcd
Podprti avdio kodeki wav, mp3
Preobleke da
Predvajanje DVD ne
Podnapisi da

62% **PCF pravi...** *"MicroDVD-ju se jasno kažejo leta brez razvoja in je daleč za konkurenco."*



QuickTime Player 6.5

Cena brezplačen **Razvijalec** Apple **Več informacij** www.apple.com

Apple je kmalu uvidel, da je svet videa vsekakor tržišče, ki se ga da dobro izkoristiti, zato je že pred več leti uvedel lasten format zapisovanja videa. S *QuickTime Playerjem* je platformi Windows prinesel uporabo Macovega standarda in tudi predvajalnik nosi močan pridih Applovega minimalističnega oblikovanja.

Kvaliteta predvajanja Kvaliteta predvajanja je solidna, čeprav gre za predvajalnik, ki je namenjen predvsem kratkim filmom in predvajanju spletnih vsebin. Če upoštevamo to, deluje predvajalnik robustno in zanesljivo, zaradi preverjanja spletne povezave pa previjanje traja nekoliko dlje, kot bi si želeli. Program boste po vsej verjetnosti potrebovali takrat, kadar se boste namenili gledati napovednike prihajajočih filmov.

Možnosti Glede na to, da je predvajalnik nekako specifično povezan z Applovim formatom za zapis videa, so tudi nastavitve bolj skope, kot bi pričakovali od široko zastavljenega predvajalnika. Sicer vam nadgradnje omogočajo tudi predvajanje drugih formatov, pa vseeno pogrešamo nastavitve razpletanja slike, kakršnekoli nastavitve zvoka in podobne naprednejše možnosti.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi, mpeg1, divx, mov
Podprti avdio kodeki wav, mp3
Preobleke ne
Predvajanje DVD ne
Podnapisi ne

84% **PCF pravi...** "Apple se uspešno bojuje proti pozabi s sklepanjem poslov s Hollywoodom."

RealPlayer 10.5

Cena brezplačen **Razvijalec** Real **Več informacij** www.real.com

RealPlayer je danes na voljo že v deseti preobleki, toda osnoven občutek izvirnega programa je še vedno prisoten. S tem ne mislimo le na velike količine modre barve, temveč tudi na postavitev določenih krmilnih gumbov. Privzeto se poleg predvajalnika odpre tudi brskalnik, ki ponuja mnogo dobrih bližnjic, saj lahko v nekaj sekundah poslušate tako kvaliteten radijski program, kot je BBC Radio.

Kvaliteta predvajanja *RealPlayer* prihaja iz okolja, kjer so se na veliko ukvarjali s pretočnim avdiem. To pomeni, da je kvaliteta predvajanja zelo pomembna, še posebej zato, ker pretočni avdio pomeni, da mora predvajalnik porabiti čim manj časa za predvajanje, povrhu tega pa mora znati ustrezno prikazati manj kvaliteten material. Previjanje mu tako ne ustvarja nobenih težav, tudi preklapljanje med celozaslonskim in okenskim načinom poteka precej gladko.

Možnosti Nastavitve so področje, ki je prilagojeno predvsem pretočnemu avdiu. Najdemo podrobne nastavitve za čim bolj gladko predvajanje, lahko nastavljate tudi posamezne vhode in strežnik proxy. Na splošno lahko opazimo veliko koncentracijo na zvok, medtem ko je področje za sliko in video kratko in skopo.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg2, wmv, wma, mpa, mp2, ram,rmm,smi, smil, vcd, svcd, avi, asf, mov, au, aif
Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3
Preobleke da
Predvajanje DVD da
Podnapisi da

Vredno ogleda PCFormat

89% **PCF pravi...** "Največja odlika *RealPlayerja* je odlično predvajanje pretočnega avdia."

RM-X Player V3

Cena 7.185 SIT **Razvijalec** Prodiff **Več informacij** www.prodiff.com

Kdo pravi, da so Francozi mojstri oblikovanja in okusa? Vsekakor bi vsi, ki ste v to prepričani, takoj spremenili mnenje, ko bi prišli v stik z *RM-X Playerjem*. Prva moteča lastnost programa je ta, da je slabo preveden v angleščino. Tako je, prav ste prebrali, večina programa je angleškega, tu in tam pa od vas zahteva stvari v francoščini. Še dobro, da imamo Andreja (in analgetike).

Kvaliteta predvajanja Nad samo kvaliteto predvajanja se nikakor ne moremo pritoževati, saj predvajalnik deluje zanesljivo, in ko enkrat osvojite francoski način razmišljanja, boste opazili, da ima smiselno preklapljanje med raznimi načini videa in avdia. Pohvalno je tudi to, da je program namenjen predvajanju pretočnega avdia, med privzetimi radijskimi postajami pa je tudi ena izmed slovenskih komercialnih postaj.

Možnosti Nastavitve so predel programa, ki smo jih najteže osvojili, saj se namesto menijev za posamezne nastavitve odpirajo ločena okna, ki poskrbijo, da predvajalnik v tistem hipu izgine neznano kam. Preden smo našli tipko za vrnitev v predvajalnik, smo program celo uro besno zapirali in ga ponovno zaganjali. In na tem mestu priznavamo, da nismo ljubitelji nestandardnih menijev in čudaških bližnjic.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd

Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

71% **PCF pravi...** "Francoski programerji se bodo morali še močno potruditi, da bodo resnično uspeli."

Ulead DVD Player 1.1

Cena 5.510 SIT **Razvijalec** Ulead **Več informacij** www.ulead.com

Ulead ponuja svoj programski predvajalnik v preskusni in polni različici, razlika med njima pa ne vpliva na videz. Predvajalnik ustreza videzu vseh programskih rešitev podjetja Ulead, ki sloví po kvalitetnih programskih rešitvah za obdelavo videa. Predvajalnik ima preprost in prijeten videz, uporaba pa je preprosta in intuitivna.

Kvaliteta predvajanja Kvaliteti predvajanja ni mogoče ničesar očitati. Zagon medija traja povprečno dolgo in ne predstavlja nobene posebne umetnosti, da ugotovite, da do razbitja sinhronizacije zvoka in slike med previjanjem naprej in nazaj ne prihaja. Zvok je imel nekoliko globinskega prizvoka, vendar ta ni motil – prav nasprotno, dal je boljši občutek globine prostora.

Možnosti Nastavite so preproste in pregledne, program zna uporabljati strojno pospeševanje videa in na voljo so osnovne nastavitve razpletanja videa. Pri nastavitvah zvoka pogrešamo možnost pošiljanja signala AC3 na zunanjo dekodersko enoto, prav tako pa si ne morete izbrati števila zvočnikov, ki jih uporabljate. Program pa pozna Dolby Surround, ki daje zvoku dobro definicijo prostora.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg 2, vcd, svcd

Podprti avdio kodeki mpeg1, mpeg2

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

58% **PCF pravi...** "Od tako znanega podjetja smo pričakovali več kot le preprost predvajalnik."

UltraDVD 5.5 Platinum

Cena 8.360 SIT **Razvijalec** Blitzbox **Več informacij** www.blitzbox.de

Na prvi pogled daje *UltraDVD 5.5 Platinum* dokaj slab občutek, saj je krmilna enota precej nejasna in slabo zasnovana. Osnovne krmilne tipke so jasno izražene, prav tako tudi veste, kje pritisniti za začetek predvajanja (razen če ste v stanju zgrešiti tako velik gumb s črnim trikotnikom, ki kaže v desno).

Kvaliteta predvajanja Nad kvaliteto predvajanja nismo bili preveč navdušeni, saj je občasno precej sunkovita, predvsem pa razočara dejstvo, da ima program nenavadno posebnost: če sredi posnetka z podnapisom skočite na naslednje poglavje, se podnapis obdrži še kar nekaj sekund, preden ugotovi, da ni več na istem mestu. To zna zmesti, še posebej če se naslednje poglavje začne z dialogom, kar seveda pomeni neskladje s podnapisom za kratek čas.

Možnosti *UltraDVD 5.5* nas tudi ni preveč navdušil, ko je bilo potrebno nastaviti posamezne podrobnosti za optimalno delovanje. Na voljo so možnosti za razpletanje, toda tudi ta program razočara, ko se dotaknemo zvočnih nastavitev, saj gladko ignorira sisteme z več zvočniki in zunanje dekodirne enote. Glede na to, da je kvaliteten zvok ena izmed najpomembnejših kvalitet filma DVD, si razvijalci česa takšnega ne bi smeli dovoliti.

PODROBNOSTI

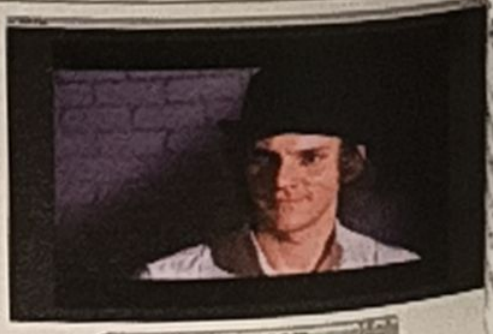
Podprti video kodeki mpeg1, mpeg 2, vcd, svcd

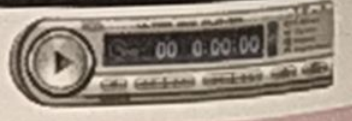
Podprti avdio kodeki mpeg1, mpeg2

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da





62% **PCF pravi...** "*UltraDVD* je program, na katerega lahko mirno pozabite."

Windows Media Player 10

Cena brezplačen **Razvijalec** Microsoft **Več informacij** www.microsoft.com

Windows Media Player bi moral biti večini izmed vas najbolj znan, saj seveda prihaja v kompletu z operacijskim sistemom. Kot smo že omenili, je bil leta 2001 program precej skromen, danes pa v kompletu s skupkom popravkov SP2 predstavlja enega najbolj množično uporabljenih programov za predvajanje tako medijev DVD, kot filmov z formatu DivX. Uporaba je postala precej dovršeno preprosta, čeprav vseeno potrebujete malce več klikanja, če želite najprej pognati program, in nato izbrati ogled filma DVD.

Kvaliteta predvajanja Kvaliteti predvajanja ni moč očitati ničesar, je pa res, da je program med počasnejšimi, kadar je na primer potrebno preskočiti poglavje v filmu. Konkurenca je tu mnogo bolj odzivna, tako da to ostaja mesto, kjer se bodo Microsoftovci morali še malce potruditi.

Možnosti Na drugi strani pa je področje nastavitev prava paša za oči in je lahko zgled po izgradnji kot tudi funkcionalnosti drugim programom. Le malo je programov, ki bi tako preprosto in tako natančno upravljali z zvokom in sliko.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki mpeg1, mpeg2, wmv, dvd-video, vcd, svcd, avi, asf

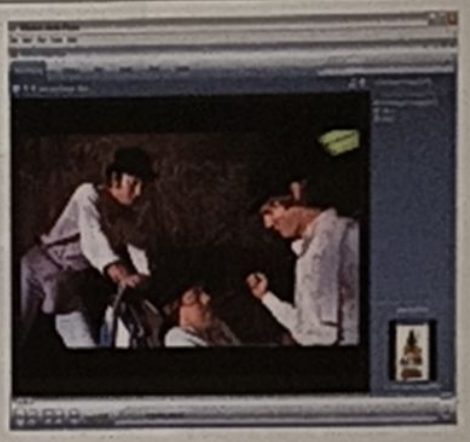
Podprti avdio kodeki wav, mp3, au, aif

Preobleke da

Predvajanje DVD da

Podnapisi da

Vredno ogleda PCFormat



89% **PCF pravi...** "Ima možnost postati edini predvajalnik, a Microsoft tega do tega trenutka ni znal narediti."

XPlayer 2.3.0.9

Cena brezplačen **Razvijalec** Micatoge **Več informacij** http://micatoge.homeip.net

XPlayer se ponaša z izjemno enostavnostjo uporabe. Zasnovan je tako, da porabi čim manj procesorskega časa z nalaganjem obsežne krmilne enote. Za razliko od večine ne uporablja pristopa ločene enote in okna za predvajanje, temveč je krmilna enota domiselno vgrajena v spodnji rob okna.

Kvaliteta predvajanja Glede na to, da gre za majhen in ličen predvajalnik, je hitrost upravljanja resnično navdušujoča. Prav prijetno je bilo opazovati, kako hitro predvajalnik reagira na vsak ukaz. Do anomalij ni prihajalo, prav tako programu previjanje ni povzročalo nobenih težav.

Možnosti Nastavitve in zmogljivost tega predvajalnika po drugi strani niso njegova najmočnejša plat. Predvsem manjkajo nastavitve za podnapise, prav tako ni nobenih podrobnosti, ko želite nastaviti sistem zvočnikov oziroma kvaliteto slike, ki jo predvajalnik prikazuje. Program veliko obeta, saj sta hitrost in odzivnost zelo dobra, manjka pa mu še kar nekaj dela na področju vsestranskosti, prav tako pa ne bi škodila podpora predvajanju filmov DVD.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd

Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3, rm

Preobleke da

Predvajanje DVD ne

Podnapisi ne

77% **PCF pravi...** "Hitrost in odzivnost tega predvajalnika res navdušita."

Zoom Player Professional 4.03

Cena brezplačen **Razvijalec** Inmatrix **Več informacij** www.inmatrix.com

Program je še eden izmed izdelkov programerskih podjetij, ki so se odločila, da bodo ljudstvu ponudila najboljši možen predvajalnik. Ideja res ni slaba, toda pot, ki jo mora Inmatrix opraviti, da se bo ta ideja uresničila, je še dolga.

Kvaliteta predvajanja Na področju kvalitete predvajanja ne moremo zapisati ničesar slabega, saj predvajalnik brez težav opravi svoje delo. Če slučajno česa ne zmore predvajati, vam ponudi izbiro zunanjih vtičnikov, ki opravijo težko delo zanj. Tako smo morali uporabiti Cyberlinkov vtičnik, da smo lahko preverili kvaliteto predvajanja filma DVD.

Možnosti Ko pa zaidete na področje nastavitev, pa ugotovite, da *Zoom Player Professional* ni kar tako, saj ponuja izjemno podrobne nastavitve slike in zvoka. Ponuja na primer možnost poljubnega razmerja stranic slike in tudi nadzor nad zunanjimi vtičniki, ki so nameščeni v programu. Nastavitve so odlične, če pa bo podjetje uredilo še videz in lahkotnost uporabe, bo *Zoom Player* postal mnogo bolj privlačen.

PODROBNOSTI

Podprti video kodeki avi, mpeg1, mpeg2, xvid, divx, 3ivx, ogg, ogm, matroska, asf, wmv, vcd, svcd

Podprti avdio kodeki wav, mp2, mp3, ogg

Preobleke da

Predvajanje DVD da

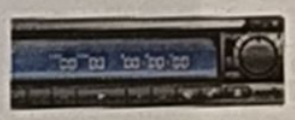
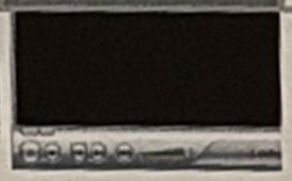
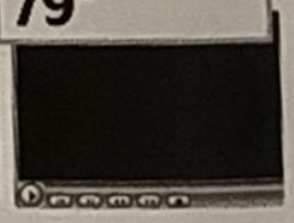
Podnapisi da

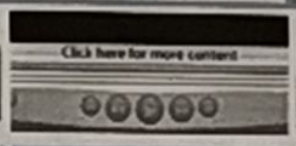
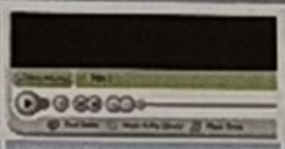
79% **PCF pravi...** "*Zoom Player* potrebuje mnogo lepši in preglednejši vmesnik za svetlejšo prihodnost."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vsi pomembni podatki v eni sami priročni tabeli.

	Brezplačen BSplayer 1.10	Brezplačen Cliprex DVD Player Professional	12.870 SIT Cyberlink PowerDVD 6 Deluxe	Brezplačen Crystal Player 1.85	12.900 SIT DirectDVD 5.2 EX-ES
	86%	76%	90%	70%	87%
Na spletu	www.bsplayer.org	www.cliprex.com	www.gocyberlink.com	www.crystalplayer.com	www.orionstudios.com
Podprti video kodeki	avi, mpeg1, mpeg2, xvid, divx, 3ivx, ogg, ogm, matroska, asf, wmv, vcd, svcd	avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd	mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd, avi, asf, mov	avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd	mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd
Podprti avdio kodeki	wav, mp2, mp3, ogg	wav, mp2, mp3	wav, mp3, dvd-avdio	wav, mp2, mp3	wav, mp3, dvd-avdio
Preobleke	da	da	da	da	da
Predvajanje DVD	ne	da	da	ne	da
Podnapisi	da	ne	da	da	da

	5.510 SIT Ulead DVD Player 1.1	8.360 SIT UltraDVD 5.5 Platinuml	Brezplačen Windows Media Player 10	Brezplačen XPlayer 2.3.0.9	Brezplačen Zoom Player Professional 4.03
	58%	62%	89%	77%	79%
					
Na spletu	www.ulead.com	www.bitzbox.de	www.microsoft.com	micatoge.homeip.net	www.inmatrix.com
Podprti video kodeki	mpeg1, mpeg 2, vcd, svcd	mpeg1, mpeg 2, vcd, svcd	mpeg1, mpeg2, wmv, dvd-video, vcd, svcd, avi, asf	avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd	avi, mpeg1, mpeg2, xvid, divx, 3ivx, ogg, ogm, matroska, asf, wmv, vcd, svcd
Podprti avdio kodeki	mpeg1, mpeg2	mpeg1, mpeg2	wav, mp3, au, aif	wav, mp2, mp3, rm	wav, mp2, mp3, ogg
Preobleke	da	da	da	da	da
Predvajanje DVD	da	da	da	ne	da
Podnapisi	da	da	da	ne	da

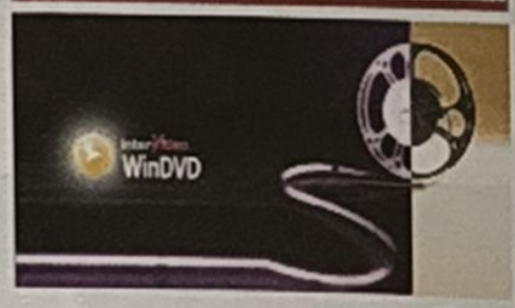
12.870 SIT InterVideo WinDVD 6 Platinum	Brezplačen MicroDVD 1.2	Brezplačen QuickTime Player 6.5	Brezplačen RealPlayer 10.5	7.185 SIT RM-X Player V3	
90%	**62**	**84%**	**89%**	**71%**	
					
www.intervideo.com	www.tiasoft.de	www.apple.com	www.real.com	www.prodiff.com	**Na spletu**
mpeg1, mpeg2, mpeg2-hd, wmv, wmv-hd, dvd-video, mini-dvd, vcd, svcd, avi, asf, mov	avi, divx, mpeg1, mpeg2, vcd, svcd	avi, mpeg1, divx, mov	mpeg1, mpeg2, wmv, wma, mpa, mp2, ram,rmm,smi, smil, vcd, svcd, avi, asf, mov, au, aif	avi,mpeg, divx, xvid, wmv, asf, vcd, svcd	**Podprti video kodeki**
wav, mp3, dvd-avdio	wav,mp3	wav, mp3	wav, mp2, mp3	wav, mp2, mp3	**Podprti avdio kodeki**
da	da	ne	da	da	**Preobleke**
da	ne	ne	da	da	**Predvajanje DVD**
da	da	ne	da	da	**Podnapisi**

PCF Ocena

Kateri predvajalnik izbrati?

Če poznate razmere na področju programskih predvajalnikov, potem ste lahko hitro opazili, da je na voljo še veliko programov, ki vam ponujajo poganjanje posnetkov. Vendar smo jih namerno izločili iz supertesta zaradi tega, ker uredništvo zavrača uporabo programov, ki pri namestitvi na računalnik namestijo še spyware. Med najhujšimi je *Radlight*, ki celo poskuša odstraniti *AdAware*, da bi lahko namestil še več požrešnega in škodljivega programja. In to počne celo brez vsakega opozorila. Saj vas imamo radi, a na račun enega samega programa se ne želimo tri dni ubadati s čiščenjem sistema, pa naj bo program še tako fin, krasen in na splošno oh in sploh.

Če pregledate lestvico, lahko ugotovite, da so najbolj znana imena dosegla visoko uvrstitev in resničnih presenečenj ni. Na dno lestvice so se uvrstili mnogi brezplačni programi, ki kar prosijo po kritiziranju. V srednjemu delu lestvice najdemo namenske programe, ki radi ponudijo brezplačno različico programa, kateri pa okrnijo najbolj zanimive lastnosti. Najbolje so se uvrstili: *BSPlayer*, ki je plod slovenskega znanja je predvajalnik, ki je dosegel najvišjo oceno med predvajalniki, ki ne predvajajo medijev DVD, *RealPlayer* in *Windows Media Player* sta programa, ki preprosto prežvečita vse, kar jima ponudite. Zmagovalca pa sta tokrat dva: *PowerDVD* in *WinDVD* sta programa, ki sta ta hip skorajda idealna.



Ali ste vedeli?

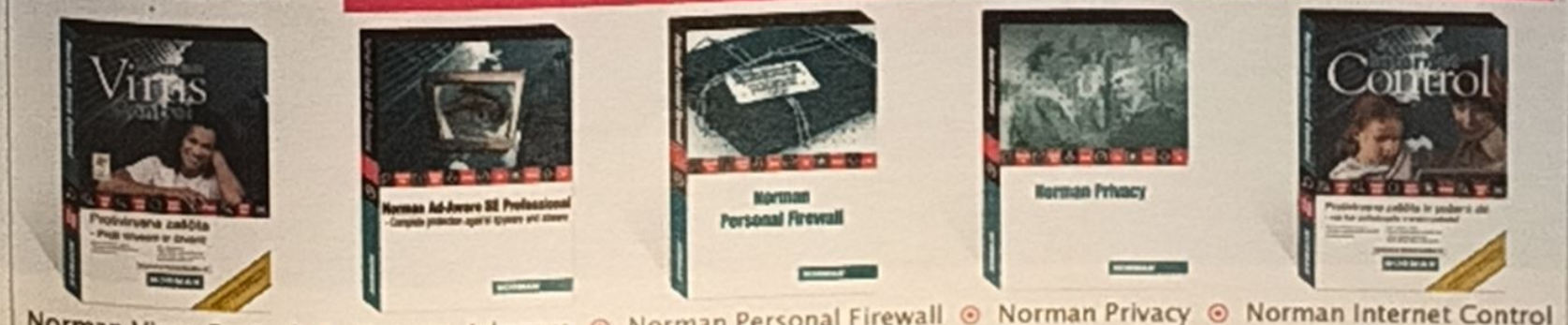
NORMAN

www.norman-si.com
www.norman.com

Microsoft uporablja Norman AV z inovativno tehnologijo SandBox

S pomočjo inovativne tehnologije SandBox je vsak Microsoftov izdelek pred lansiranjem svetovne distribucije pregledan pravs protivirusno tehnologijo Norman Virus Control, da se zagotovi kar največja varnost in neokuženost izdelka. Rezultati so tako prepričljivi, da se je Microsoft ponovno odločil, da tudi v bodoče za zagotavljanje neokuženosti svojih izdelkov, popravkov in nadgradenj uporablja prav Normanovo protivirusno tehnologijo.

Uporabljajte Norman Adaware brezplačno za 3 mesece!
Registrirajte se na www.norman-si.com/pcformat



Norman Virus Control ⊙ Norman Adaware ⊙ Norman Personal Firewall ⊙ Norman Privacy ⊙ Norman Internet Control

Spletne strani

NOVICE S ČUDAŠKEGA KONCA INTERNETA

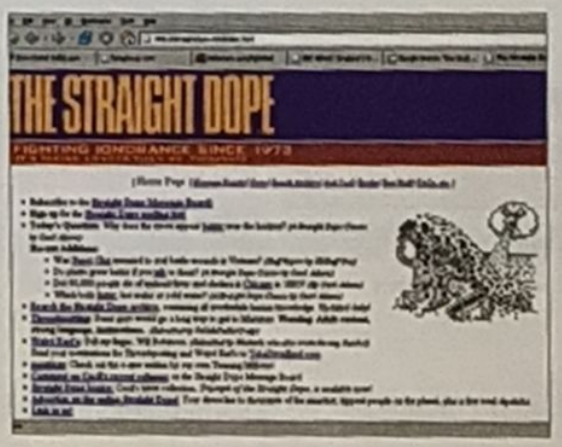
Ribji užitki
FISH HIGHWAY

Vaša zlata ribica vas sovraži. Sovraži vas, ker še predobro ve, da so njeni predniki živeli v morju, ona pa životari v majhnem akvariju poleg TV-ja. Tako je oropana najpomembnejše odločitve v ribjem življenju: kam plavati danes. In prav tukaj nastopi akrilni Fish Highway...

Ko smo si eno takšno zadevo tudi sami ogledali, smo bili blazno navdušeni, da obstaja tudi spletna stran, posvečena podobno nezemeljskim idejam. Na žalost je odlična kavarna Potion v Evanstonu v Illinoisu prenehala obratovati, je pa zato njena stropna ribja avtocesta postala nesmrtna, skupaj s podobnimi konstrukcijami, na tej enostavni in simpatični spletni strani.

Ideja je skrajnje enostavna: z dolgim, kvadrastim tunelom iz prozornega akrila povežete dva akvarija, ki se razteza-ta preko sten in stropov vaše sobe, tako da bodo vaši škrgasti prijatelji dobili ogromno prostora za pohajkovanje in bodo osvobojeni tiranije majhne škatle.

www.fishighway.com



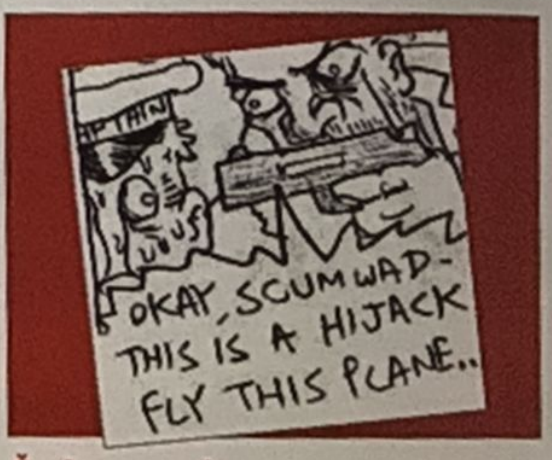
Izobraževanje, butec
THE STRAIGHT DOPE

Iz odličnega brezplačnega časopisa, The Chicago Reader, prihaja spletna kolumna The Straight Dope, ki se po lastnih trditvah "bori proti neumnosti od leta 1973 (trajalo je dlje, kot smo mislili)".

Ta kolumna postavlja vprašanja (in odgovarja nanje), za katera ste bili trdno prepričani, da so preveč banalna ali očitna, da bi kaj takega sploh vprašali. Na primer – ali vroča voda zavre hitreje kot hladna? Odgovor je seveda pritrdilen. A če to isto vodo ohladite, bo zavrela hitreje kot vroča voda iz pipe. Ha! Ali dela manj mišic med smejanjem kot med mrščenjem? Ne. Za smejanje je dejavnih 12 mišic, za mrščenje pa samo 11. Je pa res, da so smejalne mišice bolj natrenirane (razen Aljoševih), zato je smejanje manj naporno.

Izčrpen arhiv odgovorov iz zadnjih 30 let ponuja dolge ure fascinantnega branja za navdušence nad nepotrebnimi informacijami. Je pa res, da na strani niti z besedo ni omenjeno dejstvo, da je potrebnih manj mišic za to, da preko kepe počite tipa, ki vas dnevno zasuje z nepotrebnimi informacijami, kot jih je potrebnih za smejanje.

http://straightdope.com



Čudna vzgoja
ULTIMATE FUTURE SHOCK

"Nato so se zbudili in ugotovili, da so bile to samo sanje. Ali pa tudi ne, saj je bila ob vznožju postelje zemlja. Zemlja iz sanj! Aaaaa!"

Takšni leni poskusi strašijo po revnejših (in večjih) četrteh stripov in znanstveno-fantastičnih medijev in popolnoma zmešajo štrene spoznanju, da so bile vse predstavljene informacije napačne, s čimer dajo vsemu skupaj zvit in napet preobrat. V tem neverjetno enostavnem spletnem stripu, sestavljenem iz skeniranih slik, narisanih s svinčnikom na starem papirju, Al Ewing razkrije jedro vseh skrivnosti.

Osnovna predstavitev strani je blazno zavajajoča – risbe so zabavne in ineligentne, boleče visoko število šal pa zagotavlja strogo natančnost. Vsi, ki ste kdaj želeli pisati ZF (in stavimo, da se je kar nekaj bralcev PCF že preizkusilo v tej literarni zvrsti ali pa razmišljajo o tem), si vsekakor oglejte to spletno stran. S tem si boste prihranili nevšečnosti z mašenjem spleta in polic knjigarn s pogrošnimi in ničvrednimi literarnimi izbljuvki.

www.freakytrigger.co.uk/ufs1.html

Avtorska patrulja

PCF kritično dvigne obrv, nato pa še kladivo.

No, pa smo dočakali objavo raziskave, ki nedvomno "dokazuje", da obstaja povezava med izmenjavo datotek in upadom prodaje albumov v ZDA. No, pa se bomo počutili kot največji bedaki, ker si drznemo trditi, da je vse skupaj velikanska laž, ki jo širijo pohlepni nelegalni monopolisti, in se zanaša na zavajajoče številke in vsiljevanje fiksiranja cen! Pa smo si dali delo...

Dokler seveda ne pogledate, kakšen nateg je dejansko ta tako imenovana raziskava. Univerza v Pennsylvaniji je preučila nakupovalne navade epskih 412 študentov, da bi odkrili, kako na nakupovanje CD-jev vpliva prisotnost ali pomanjkanje možnosti snemanja glasbe. Med 592 albumi, ki so bili sneti, bi študenti kupili 154 albumov, če jih ne bi mogli sneti. Takšni natančni in strogi znanstveni analizi pa res ne moremo oporekati, kajne? RIAA si gotovo že mane roke, ko ima pred sabo rezultate tako prepričljive raziskave.

No, to so dokazi, ki se objavljajo po vseh medijih, in predstavljajo domneven "dokaz", da je izmenjava datotek največje zlo pod soncem in da bodo ubogi majhni založniki izgubili vso svojo žepnino. Na račun študije obnašanja študentov! S širokopasovnim dostopom do interneta! Da, je noro in da, deluje.

Vse skupaj pa je še bolj presenetljivo, da je tako nesmiselnim in majhnim raziskavam namenjene več pozornosti kot objavljenim številkam o prodaji CD-jev, ki jih je objavila RIAA, ki kažejo, da se prodaja CD-jev sploh ni zmanjšala oziroma je celo doživela vrhunec prav v letih, ko se je izmenjava datotek resnično razmahnila.

Ti obupani in nerodni poskusi, da bi ovrgli veliko natančnejše raziskave, ki so jih izvedle druge univerze, ki dokazujejo, da je vpliv izmenjave datotek na prodajo glasbe "praktično ničen", so odlični pokazatelji, da industrija ni zmožna prejeti pogojev kapitalizma, ki jih želi podpirati. Tisto, kar je dejansko potrebno, je odziv na ta nov model pridobivanja glasbe, ne pa ceneni poskusi, da bi zagozdili kolesje stroja, ki nezadržno melje naprej...

Maškare
COH COSTUME CONTEST

Ljubimo *City Of Heroes*. Na smrt. A ne do take mere. Sistem ustvarjanja lika je fantastičen, saj omogoča ustvarjanje tako široke palete superjunakov, da Marvel toži razvijalce igre. To je seveda odlično. Ne dejstvo, da jih Marvel toži – to je beda – temveč to, da imate tako neverjetno svobodo pri izbiri videza avatarja v igri. To bi moralo biti dovolj, kajne?

Očitno ne. NCSoftovo tekmovanje Costume Contest dokazuje, da obstaja kar nekaj igralcev, ki so se odločili obleči kot njihovi liki v igri in rezultate tega objaviti na spletu. Bedaki.

Mogoče vse skupaj ne bi bilo tako kruto, če tekmovanje ne bi zahtevalo, da lahko lastno sliko objavite samo skupaj s sliko lika iz igre, s čimer le še poudari dejstvo, da je večina igralcev precej grša od računalniških likov. Na našo srečo pa je vedno zabavno gledati zaljubljene navdušence, oblečene v prevelika oblačila iz lycre.

www.cityofheroes.com/media/costume_contest.html

Brez šunke
SPAM RADIO

Nismo vedeli, da bi lahko kdo našel koristno plat spama. Občasno se kje znajde kakšno besedilo, ki obljublja kaj zabavnega, kar bi lahko izboljšalo naša življenja, a gre po večini samo za nadležna sporočila, ki smo jih prejeli od g. QDPEIRIEKD66dka, ki nam pošilja izvršilne datoteke z grozečimi imeni. Po tem bi lahko sklepali, da ima spam le malo lastnosti, s katerimi bi se lahko odkupil.

Spam Radio odpre vso neželeno navlako, ki prihaja na njihov strežnik, jo očisti vsega, kar ni navadno besedilo, zadevo požene v čisto povprečnem programu za pretvarjanje besedila v govor in zadevo shrani kot MP3-je, ki jih lahko poslušate. Zakaj? Ker deluje.

Monoton in primitiven sintetizator zvoka spremeni vsebino e-sporočil v pomirjujočo poezijo, ki je še bolj prijetna zaradi hladne ambientalne glasbe Monotonika. Če se vam zdi to še vedno neverjetno (ali mogoče grozno), vam priporočamo, da se odpravite na to stran in pet minut poslušate rezultate.

www.spamradio.com

"Tako da bodo vaši škrgasti prijatelji dobili ogromno prostora za pohajkovanje"

Slika Chris Garbutt

Na našo veliko žalost izmenjava datotek ne bo škodila karieram cenenih pop-zvezdnikov.

V NOVEM FHM - JU

KNJIGA O VROČI 'UMETNOSTI'

Tera Patrick in še 7 drugih najbolj seksi porno zvezd v posebni 16 - stranski prilogi!

Popoln * Hollywoodski glamur!

FHM
V PRODAJI
10. FEBRUARJA

* Beri: "Umazana dekleta, ki ne skrivajo ničesar!"

DVDKotiček

DVD MESECA

Ginger Snaps

Regija 2 Mosaic Movies

Prej ali slej se je moralo zgoditi. Bili smo namreč trdno prepričani, da je po ustvarjalni plati bankrotirani žanr najstniških grozljivk že nekaj časa mrtev, dokler nismo naleteteli na *Ginger Snaps*, ki nas je prav nesramno frcnil po nosu in dokazal, da je v njem še zmeraj nekaj življenja. Sledilo je še večje presenečenje: nizkoproračunski kanadski film je celo najboljša grozljivka omenjenega žanra po mnogih polnih lunah, najlažje pa bi jo opisali kot bizarno mešanico *An American Werewolf in London* in *Buffy the Vampire Slayer* s primesmi *Carrie*.

Brigitte (Emily Perkins) in Ginger (Katherine Isabelle) sta samotarski, čudaški sestri, obsedeni z uprizarjanjem lastnih samomorov in druga z drugo. Kot da njuno življenje ni dovolj zapleteno, pa Ginger neke noči napade in ugrizne še skrivnostna pošast. Izkaže se, da gre za volkodlaka. Ginger pa kmalu zatem prične doživljati nenavadne telesne in psihične spremembe, kot so rast dlak na čudnih mestih in živalsko zanimanje za fante, ki jih odpiše kot del pričetka pubertete (ja, saj vemo, da lahko hormonski tobogan srednje šole prebudi pošast v vsaki najstnici). Toda ko Ginger z zobmi raztrga sosedovega psa na majhne koščke, postane jasno, da je puberteta zadnje, kar bi jo moralo skrbeti...

Ginger Snaps si je zaradi originalnosti, ki jo uvaja v velikokrat prežvečeno temo o volkodlakih, med ljubitelji grozljivk že pridobila kultni status; kljub krvi, ki teče, brizga, dere in kaplja v nemogočih količinah, pa je tudi morbidno črna komedija, ki se poigrava z najstniško odtujenostjo od sveta in povezavo med seksom in nasiljem ter ostra feministična satira, ki ugrizne na več pravih mestih.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●○○

Audition

Regija 2 Tartan Video

Pozabite vsa pravila grozljivk, ki jih je skozi leta postavil Hollywood: če je kaj predvidljivega v filmih japonskega režiserja Takashija Miikeja, je to njihova popolna nepredvidljivost in ljubezen do vsega ekstremnega.

Audition (*Odishon*) se prične kot melanholična pripoved o vdovcu srednjih let, ki se po prigovarjanju svojega sina odloči poiskati novo ženo. Prijatelj mu predlaga, da priredita avdicijo za filmske igralke, na kateri si bo lahko izbral primerno dekle – in v njegovo življenje vstopi skrivnostna Asami (Eihi Shiina).

Zgodba, v kateri se mešata resničnost in domišlija, kmalu ostro zavije s poti romantične melodrame in se sprevrže v živce parajočo srhljivko, ki se konča z nekaj najbolj sadističnimi in šokantnimi prizori mučenja, ki so bili kdaj ujeti na filmski trak. Ogled priporočamo vsem, ki nimajo težav s srcem ali želodcem.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●○○

The Chronicles Of Riddick

Regija 2 Universal Pictures Video

Nadaljevanje znanstveno-fantastične srhljivke *Pitch Black* iz leta 2000, vzame enega izmed preživelih, gologlavega kriminalca Riddicka (Vin Diesel), in ga postavi v sredo medgalaktičnega konflikta, v katerem poskuša rasa – ne smejte se – Necromongerjev zavladati znanemu vesolju in pri tem najti svoj sveti gral, imenovan "Underverse". Priča smo neverjetno originalnemu scenariju, v katerem je planet Crematoria – da, uganili ste – zelo vroč, Riddickova rasa ljudi pa se imenuje Furians, on sam pa je – hja, zelo jezen.

Rezultat je podoben filmom Georga Lucasa na steroidih in popolnoma zmaličenemu, akcijskemu *Dune*, ki pa je kljub epski širini, spektakularnim posebnim učinkom in dobro koreografiranim pretepaškim prizorom bolj ali manj dolgočasen. Zasnovan je kot del trilogije, v kateri naj bi podrobneje spoznali Riddicka, anti-junaka z zlatim srcem, problem pa je v tem, da nismo prepričani, če si tega sploh še želimo.

Ocena
Film ●●○○○
Disk ●●●○○

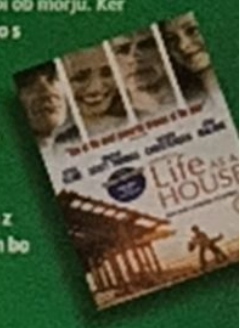
Open Water Regija 2

Nekatere stvari se preprosto ne bi smele nikoli zgoditi: vzemite na primer mladi par, ki se odpravi na počitnice v tropski raj, po nesrečnem potapljaškem izletu pa se znajde na drugem koncu prehranjevalne verige - na odprtem morju brez hrane in vode, daleč od kopnega ter obkrožen z morskimi psi. *Open Water*, ki so ga mnogi označili kot "*Jaws* sreča *The Blair Witch Project*" je preprosta psihološka srhljivka, ki temelji na resničnem dogodku, posneta pa je brez uporabe posebnih učinkov in z ročno kamero, zaradi česar deluje še bolj grozljivo resnično.

●●●○○

Life as a House Regija 2

Georgu (Kevin Kline) ne gre najbolje. Ločen od svoje žene in odtujen od svojega uporniškega sina Sama živi v na pol podrti kolibi ob morju. Ker pa imajo stvari nagnjenje, da gredo s slabega na slabše, ga odpustijo iz dolgoletne službe, isti dan pa tudi izve, da ima neozdravljivega raka. Odloči se, da bo pred smrtjo zgradil tako svojo sanjsko hišo kot odnos s svojim delikventnim sinom. Humorna in ganljiva drama z briljantno igralsko zasedbo, ki vam bo kot pribito sčistila solzne kanale.



●●●●●

Godsend Regija 2

Kdaj srhljivka ni srhljivka? Odgovor: kadar se imenuje *Godsend*. Ko Paul in Jessie v tragični prometni nesreči izgubita edinega sina Adama, iz obupa sprejmeta ponudbo nenavadnega zdravnika, ki dečka klonira. Osem let se Adam številka 2 razvija povsem normalno, ko pa doseže starost, pri kateri je originalni Adam umrl, se začnejo dogajati čudne stvari. Če povzamemo: *Godsend* je potrata prvovrstnih igralcev (le kaj je pičilo De Nira?) in skrajno neumen film o drugače fascinantni problematiki kloniranja, od katerega boste odnesli le neznosen glavobol.

●○○○○

Lord of the Rings: The Return of the King (Extended Edition) Regija 2

In tako se konča. Zadnji del najbolj veličastne filmske trilogije vseh časov je končno doživel tudi posebno, razširjeno izdajo DVD. Na štirih diskih boste našli kar 48 minut novih posnetkov (vključno s prej manjkajočimi prizori s Tree-beardom in Sarumanom, ki jih je marsikdo pogrešal), komentarje režiserja in igralske ekipe, kopico izvirnih dokumentarcev o posebnih učinkih, montaži, glasbi, oblikovanju Srednjega sveta in igralskih kostumov ter poteku adaptacije literarnega dela v filmski scenarij; tu pa so tudi interaktivni zemljevidi in galerija s komentarji. Ne moremo si kaj, da ne bi zapisali: nakup obvezen.

●●●●●

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. MARCA

Računalniki v F1

3. OBLETNICA PCFormat

PLUS! IZDELAVA IGER, NOVOSTI V LETU 2005, 9,4GB DVD, DELAVNICE, ŠIROKOPASOVNA POVEZAVA IN ŠE VEČ...

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Kisli možgani

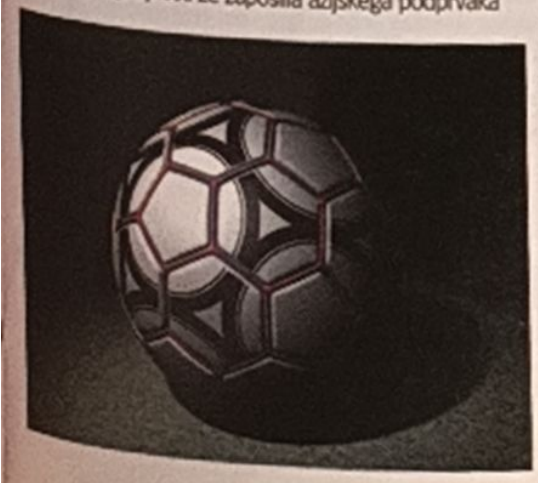
Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. [5er]

Izziv meseca: Nogometna žoga z vgrajenim čipom

Verjetno ste že slišali, da bo FIFA, mednarodna usnjebrcarska organizacija, kmalu uvedla žoge s čipom. Ja, prave terminator-žoge. Odgovorni sicer trdijo, da bodo s tem sodniki lahko odslej brez kančka dvoma razsodili, kdaj je okroglina zares zašla za črto, ki loči zadetke od skoraj-zadetkov. Če bi bilo to res, bi bila pogruntavščina popolna neumnost, saj bi oropala ta najbolj popularen šport na svetu enega izmed bistvenih elementov: prekinjanja sodnikov. Ne govorite mi, da niste v afektu usekali na gobec vsaj sosedovega psa, če že soseda ne, ko je sodnik razveljavil regularen gol na zloglasni tekmi Italija : Slovenija. A se niste po tem počutili krasno? A morda niste imeli občutka, da ste končno naredili nekaj, kar bi morali narediti že leto prej, ko vam je ščene sosedovo polulalo nov avto, in sprožilo neustavljivo kemično reakcijo rjavenja? Mislite, da bi FIFA res želela vzeti nogometu ta terapevtski učinek, ki je spremenil brcanje žoge v ljudsko drogo? Nikakor ne!

Vse skupaj je izmišljotina, pravim jaz. Vse skupaj je tako res, kot je res, da vesoljci niso nikoli pristali na Pobrežju v Mariboru (včeraj mi je eden izmed njih na tržnici prodal pol kile čebule, prekleto). Glavni razlog za čip v žogi in metanje peska v oči je, posluh, mednarodna zarota - daljinsko vodenje žoge. Ja, zdaj veste. Iz neuradnega vira sem izvedel, da je FIFA v največji tajnosti že zaposlila azijskega podprvaka v tekmovanju z letali na daljinsko vodenje, ki je bil, kako priročno, tudi tretji na državnem prvenstvu v tekmovanju ninj. Zakaj, sprašujete? Kaj res še niste dojeli?



Gospod Akknato Chi, kakor je novi pridobitvi ime, bo na vseh pomembnejših tekmah stal na posebnem in zelo senčnem mestu, tik pod streho stadiona, in z daljinskim krmilnikom spreminjal smer žoge. Ja, saj vem, spet vas zanima, zakaj. Razmislite – zakaj ljudje hodijo na "fuzbal"? Zaradi 87 minut dolgočasnih preigravanj na sredini igrišča zelo verjetno ne. Daljinsko vodena žoga preprosto pomeni več zadetkov. Vse tiste žoge, ki so prej zletele do pol metra mimo vrat, bodo zdaj usmerjene naravnost med obe vratnici, zaradi česar bodo rezultati tekem višji, ljudje bodo bolj množično prihajali na tekme in FIFA bo, pazi finto, pobrala veliko več denarja. Z daljinskim krmilnikom bo seveda mogoče tudi bistveno vplivati na rezultate. Vse tekme se bodo odločale v zadnjih minutah, saj bodo zadetki enakomerno porazdeljeni na obeh straneh. In ko so ljudje na trnih, so lačni in žejni, kajne? Ni čudno, da se med sponzorji tajnega projekta omenjata ameriška Coca-Cola in mariborski Hambi.

A to je samo začetek. Kmalu bo vsak stadion imel svojega ninjo z daljincem. Slovenske tribune bodo spet polne, klubi si bodo opomogli, Mura bo kupila Zidana, gospodarstvo bo zacvetelo in naša liga bo kar naenkrat postala hudo zanimiva. Hm, saj pravzaprav ta stvar z daljinci niti ne bo tako slaba. Se grem takoj zdaj vpisat na začetniški tečaj za ninjo, vi pa mi lahko začnete vse podkupnine nakazovati na transakcijski račun, katerega številko boste dobili v uredništvu.

Namen V prvi vrsti zasluženo veliko, kar je slabo
Učinek 90 minut zabavnega nogometa, kar je dobro
Nahajališče Kmalu na vseh stadionih sveta
Na spletu www.daljinskovodenazoga.com
Afero razkrinkal Gregor "Infiltrator" Mraz

88 % **Mraz pravi...** "Predstavljajte si nogomet, kjer je rezultat 10:12 nekaj običajnega."

IZZOVITE MRAZA

Odhitite na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in brcnite pred Gregorja izziv, ki ga bo vrgel na hrbet.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**

Pogrešam temo..
njuni veri so abstraktni
tako kot sanje
samo da so manj nepristranski
Avtor: hamax

Česa vas je strah?
mene pa je strah Fidelca ker vse zaklene
not
Fidelcusfobia
Avtor: "GRIM" Shadow

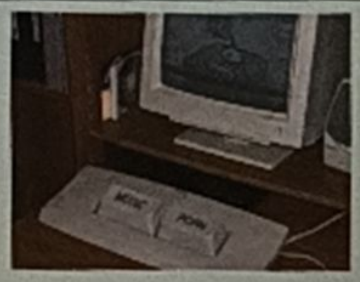
Naj slo raper?
ja.kr en..roza barve, bljak..
najbrž zato ker je velik punc na šoli, al ma pa ravnatelj enosjavno rad roza barvo
Avtor: pcgirl

a vi spljoh kaj berete??
Jest pa neberem od 5 klasa naprej sam kako šikanico za domače branje sm v OŠ pa še pogruntal nisa
Avtor: Termit

MacGyver RULES PEOPLE
2 dcci šipkovega čaja, mačja dlaka, prdec ujet v steklenci in en kamenček..in opa bomb is here
Avtor: Engine

Fwd >> Fwd

Prilagajanje računalnika uporabniku je najosnovnejše vodilo modernih računalniških podjetij. **Barbara** je za vas izbrskala nekaj zlatih primerov dobre tržne naravnanosti



Tipkovnica, osnovna naprava za komunikacijo z računalnikom, ima za povprečnega uporabnika odločno preveč tipk. Izbira je preprosto prevelika. Tukaj je primer tipkovnice za pravega internetnega navdušenca.

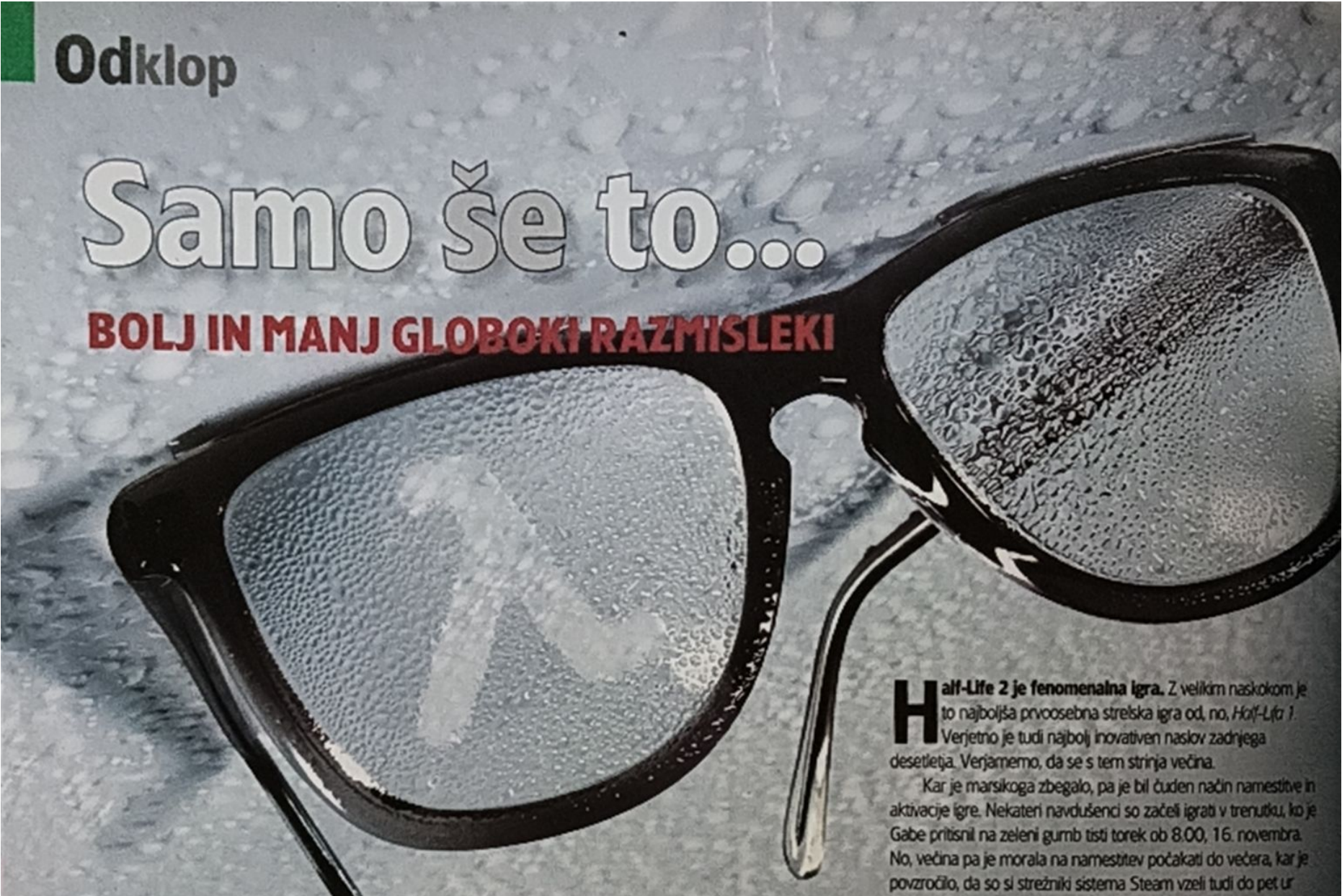
Hrana je za računalničarja skoraj tako pomembna kot hlajenje. Je pa uporaba gospodinjskih pripomočkov pogosto pretežavna za preobremenjene možgane povprečnega uporabnika...

Računalničarji, ki so med ostalim tudi verižni kadilci imajo precejšnje težave z združevanjem teh dveh hobijev. Ogorki, zasajeni v tipkovnico niso najboljša rešitev, nihče pa ne dela pepelnikov, ki bi bili dovolj veliki. Rešitev je tukaj...

Če se je mogoče igrati konvergenco z računalnikom in dnevno sobo, se lahko gremo tudi konvergenco računalnika in sesalnika. Če je sesalnik vodne sorte, vaš računalnik ne bo samo čist, temveč tudi primerno hladen za navijanje.

Samo še to...

BOLJ IN MANJ GLOBOKI RAZMISLEKI



Pogon na paro?

Ena izmed najbolj vročih debat v zgodovini iger se vrti okoli sistema Steam, ki ga je vpeljal Valve. Se je morda začela nova doba distribucije računalniških iger?

Half-Life 2 je fenomenalna igra. Z velikim naskokom je to najboljša prvoosebna strelska igra od, no, *Half-Life 1*. Verjetno je tudi najbolj inovativen naslov zadnjega desetletja. Verjamemo, da se s tem strinja večina.

Kar je marsikoga zbegalo, pa je bil čuden način namestitve in aktivacije igre. Nekateri navdušenci so začeli igrati v trenutku, ko je Gabe pritisnil na zeleni gumb tisti torek ob 8.00, 16. novembra. No, večina pa je morala na namestitev počakati do večera, kar je povzročilo, da so si strežniki sistema Steam vzeli tudi do pet ur časa, da so končno blagovolili aktivirati kopijo igre. Po dolgih letih čakanja nekaj dodatnih ur ne bi smelo povzročiti večjega negodovanja, pa je. Majhna, nadležna zagonska aplikacija ne bi smela težiti izkušenim uporabnikom PC-jev, pa je.

Gledano v celoti je Steam dobro opravil delo pri promociji vseh prednosti tovrstne spletne distribucije, ki bo omejila piratstvo in vrgla denar neposredno v žep razvijalcem. Sprehodili smo se po uredništvu in za mnenje povprašali njegove stanovalce...

PROTI 72%

Trajalo je cele tri ure, da se je igra končno namestila in se zagnala. Skoraj sem poginil od pričakovanja, da o tem, da je bilo tradicionalno otvoritveno pivo, ki ga nagnem med uvodom vsake nove igre, že neokusno toplo, ko se je uvod končno začel.
GREGOR M.

Že leta kupujem in igram večigralske igre. Običajno je za igranje v lokalnem omrežju dovolj, da človek kupi en sam CD, kot je bil to primer pri *Unreal Tournament*, *Operation Flashpoint*, *Serious Sam* in še pri marsikateri drugi. Očitno se Valvu to ni zdelo logično in pričakuje, da bom doma za vsak računalnik kupil novo kopijo. Tega si ne morem privoščiti in se bom igram, ki se dobijo preko Steama v prihodnje izogibal.
TOMAŽ K.

Je namestitev potekala gladko? Z eno besedo – ne, z dvema pa – vraga, ne! Sčasoma sem se sicer le prebil do konca, ampak trajalo je celih pet ur. Steam je očitno dobil svoje ime po parnem pogonu, ki žene celotno stvar. Nameščanje *Half-Life 2* je bilo polomija na celi črti, še nikoli se nisem tako namučil, da bi igro končno spravil v tek. Srčno upam, da ima Valve na zalogi kakšno dobro rešitev, da se to v prihodnje ne bi ponovilo.
MATEJ S.

V trenutnem študentskem stanovanju, v času, ko je *Half-Life 2* izšel, še nisem imel širokopasovne internetne povezave, lastnica stanovanja pa je sitna glede že tako previsokega telefonskega računa. Lahko si mislite, kako dolgo sem zdržal na 56k modemu, preden sem v strahu prekinil aktivacijo. Še cela dva tedna sta minila, da sem *Half-Life 2* sploh upal ponovno namestiti na svojem računalniku. Zdi se mi neumno, da bi človek moral imeti dostop do interneta za igranje igre, ki se sploh ne igra preko interneta.
TOMAŽ B.

Nisem zadovoljen z dejstvom, da mi je kos programske opreme brskal po računalniku in se vmešaval v prej nameščene igre (prevzel je bližnjice do izvirnega *Half-Life*). To je nekaj, kar počnejo virusi in ne nekaj, kar je bilo v razvoju zadnjih pet let. Namestitvene CD-je sem dobil po popolnoma legitimni poti in če je to prihodnost iger na računalnikih, bo *Half-Life 2* verjetno zadnja, ki jo bom kupil.
ANDREJ P.

ZA 28%

Steam je super, *Half-Life 2* pa še bolj. Igro mi je uspelo brez težav aktivirati celo na 56k modemu. Ni mi všeč, da ljudje ocenjujejo Steam po tistih prvih 24 urah, ko je bila gneča res velika. To ja nekaj podobnega, kot da bi človek rekel, da so avtobusi zanič stvar samo zato, ker se je peljal ravno v času, ko vsi hodijo iz službe in se je moral malo stisniti. Steam bo preživel in preko njega bo šlo še veliko uspešnih naslovov.
JELENA V.

S Steamom nisem imel nobenega problema. Aktivacija mi je sicer vzela svojih pet minut... no, sedem, če sem odkrit, ampak tega pravzaprav ne štejem za težavo. Tako ali tako sem moral takrat skočiti na veliko potrebo. Treba je vedeti, da gre za prvi poskus tovrstne prodaje igre tako velikega obsega. In za začetek se mi ni zdelo tako slabo, prepričan pa sem, da bo naslednjič zadovoljnih ljudi še več.
ALJOŠA H.

POVEJTE SVOJE...

Valve je ob vsem tem izjavil: "Prvi dan, ko je bila igra na razpolago, je bilo pri avtentifikaciji izdelka nekaj zamude. Ampak težavo smo rešili do večera 16. novembra. Od takrat naprej so uporabniki lahko aktivirali igro na naših strežnikih praktično v trenutku, ko so se prijavili. Pri vsem tem je treba upoštevati še to, da je *Half-Life 2* pač velika igra, ki si vzame svoj čas za namestitev. Zato smo mnenja, da so nekateri zamenjali proces običajnega kopiranja datotek na trdi disk in proces avtentifikacije, ko so navajali proces, ki ob namestitvi traja najdlje." Pridružite se debati na forumu revije *PCFormat* (www.pcformatslo.net/forum)

NASLEDNJI MESEC
PCFormat 37 bo v prodaji 1.3.2005

www.bof.si

BOF
Building Of Fun

Procesor AMD Athlon 64 3000+

- 64 bitni procesor za AMD S754
- Box verzija s procesorskim hladilnikom

38.990 SIT

Procesor INTEL Pentium 4 540 3.2 GHz

- Procesor za Intel LGA 775
- Prescott jedro, 1 MB predpomnilnika
- Box verzija s procesorskim hladilnikom
- Zunanje vodilo 800 MHz, Hyperthreading, 90 nm

54.990 SIT

DVD mediji MEMOREX

- DVD+/-R, 4.7GB, 4 x hitrost
- Pakirano 10 kosov v tortici

1.190 SIT

17" LCD zaslon SONY S73H

- Kontrast 500:1
- Svetilnost 250cd/m2
- Odzivni čas 16ms
- Vidni kot 160°/160°
- 3 leta garancije

85.990 SIT

17" LCD zaslon SAMSUNG 173P

- Kontrast 700:1
- Svetilnost 270cd/m2
- Odzivni čas 25ms, vidni kot 178°/178°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- Aluminijasto ohišje, 3leta garancije

116.990 SIT

snovna plošča
BIT AG8-3R

snovna plošča za Intel procesorje,
GA 775, Intel 915PE, PCI Express 16x
ual DDR 400, SATA 150 RAID, Giga LAN
.1, SPDIF out, 3rd eye zunanji LCD zaslonček

9.990 SIT

snovna plošča
BIT NF8

snovna plošča za AMD procesorje S754
vidia Nforce 3 250GB, AGP 8x
DR 400,SATA 150, Gigabit LAN, firewire
.1 zvok, SPDIF out

8.990 SIT

VD zapisovalnik
EC ND3520A

renutno najhitrejši
voplastni DVD zapisovalnik
VD+R 16x / DVD+R9 4x DVD-R9 4x /
VD+RW 8x, DVD-RW 6x
D-R 48x CD-RW 24x CD-ROM 48x

6.990 SIT

Grafična kartica
ABIT RX700 PRO

- ATI X700 Pro procesor
- PCI Express X 16 vodilo
- 128 bit, 128 MB GDDR3 pomnilnik
- 8 izrisovalnih cevovodov
- Direct x 9, TV-out

45.990 SIT

Grafična kartica
INNO 3D GF6600GT

- nVidia GF6600GT procesor
- PCI Express X 16 vodilo
- 128 bit, 128 MB GDDR3 pomnilnik
- 8 izrisovalnih cevovodov
- Direct x 9, TV-out
- nVidia SLI, možnost povezave dveh enakih kartic za skoraj podvojeno hitrost

49.990 SIT

Spominski modul
APACER PC4000
512 MB

- DDR 500 spominski modul
- Samsung K4H560838F-TCCD ipi, trenutno sanje vsakega navijalca

23.990 SIT

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina**: pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop**: pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina**: pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop**: pon-sob: 9 - 21, / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina**: pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop**: pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01, / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel: 02 320 75 70**

BOF d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Smartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel: 01 / 548 44 60, www.bof.si, ponudba velja od 15.1.2005 do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene. Slike so simbolične.

www.pcplus.si

PCplus

plus PRIVILEGE servis

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz	AMD Sempron 2800+	AMD Athlon XP 3100+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S800-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4S800-MX	Asus A7V8X-X	Asus K8V-X	Foxconn 915A03-P-8EKRS
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512MB DDR (PC3200)
Trdi disk:	80 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 16x	DVD±RW 8x	DVD±RW 16x
Grafika:	integrirana + AGP	integrirana do 128MB + AGP	integrirana do 64 MB + AGP	FX5700LE 128MB DDR, TVO, DVI-I	Radeon 9800SE 128MB,DDR,DVI,VO	Radeon X600PRO 256MB,DDR,VIVO,DVI
Zvok:	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	integriran 5.1 zvok	Integriran 5.1 zvok
Tipkovnica:	PCplus tipkovnica	PCplus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s kolešckom	optična miška 3D, 5 tipk, s kolešckom	miška 3D, 5 tipk, s kolešckom	Optična miška 5 tipk, s kolešckom	Optična miška 3D, 5 tipk, s kolešckom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	—	—
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV kartica:	—	—	—	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	89.900,-	99.900,-	139.900,-	149.900,-	179.900,-	219.900,-

Accusync 72VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
79.900,-

NEC Accusync 92VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
SUPER CENA
114.900,-

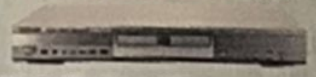
NEC VT 47
LCD tehnologija, ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, zvočnik
Torbica, teža: 2.9 kg
229.900,-

mp3/CD radiokasetofon

Waltec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

Notesnik PCplus
LCD zaslon 15.1"
Procesor Intel Celeron 2,8 GHz
Pomnilnik 256MB, 40GB disk,
DVD-RW pogon, modem 56k,
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, LAN 10/100
TV izhod, Li-Ion baterija
209.900,-

PODPORA ZA SLOVENSKE PODNAPISE IN MENUJE



DVD Waitec X5
Podprti formati: DVD, DivX, XviD, VCD, SCVD, JPEG in KODAK PICTURE CD, MP3, MP3Pro, WMA
Coaxial/Digital Out, 5.1 analog out, SCART, SVideo in Composite Video izhod
DTS/DOLBY Digital, MPEG
PAL / NTSC, HDTV podpora
Nadgradljiv firmware
Daljinski upravljalec z baterijami
17.900,-

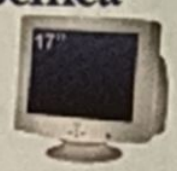
Vivama

VM PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
154.900,-

VM 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,29mm
45.900,-

VM PRO 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Belinea



Belinea model 10 30 75
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
29.900,-

Belinea model 10 19 02
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Odzivni čas:16ms
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
44.900,-

Belinea model 10 17 25
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Odzivni čas:16ms
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
69.900,-

SUPER CENA

Likom CRT 17"
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
24.900,-

SUPER CENA

Likom CRT 17" flat
Flat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
27.900,-

Hansol YUSMART

Hansol 730E-Novita
Velikost pike: 0,28mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Opt. ločljivost: 1024x768
28.400,-

166M
Ločljivost: 1024x768
Velikost pike: 0,297mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
49.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
64.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
Odzivni čas: 25ms
89.900,-

NEC/MITSUBISHI

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
159.900,-

NEC Versa M340 Pentium M
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
Slovenska tipkovnica
269.900,-

NEC Versa f-M500
Intel® Pentium® procesor-M z 1.5 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN 802.11b
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon, TV izhod
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100.
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS.
Li-Ion baterija, Teža 2.8 kg
Slovenska tipkovnica
289.900,-

RICOH

Priloženi barvni pokrovčki!

Ricoh Caplio RZ1
4.0 MPix tipalo
1.8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm, F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Časovno neomejeno snemanja AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki
SUPER CENA
45.900,-

Ricoh Caplio R1
4.0 MPix tipalo
1.8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.8 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Video zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.3s
Časovno neomejeno snemanja AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
SUPER CENA
64.900,-

SUPER CENA

DVD+R mediji Ricoh 8x
25 kosov v paketu
Kapaciteta 4.7 GB
Hitrost zapisovanja 8x
Cake box
3.990

SUPER CENA

DVD+R mediji Ricoh 4x
10 kosov v paketu
Kapaciteta 4.7 GB
Hitrost zapisovanja 4x
Cake box
1.190,-

PODPORA ZA SLOVENSKE PODNAPISE IN MENUJE

SUPER CENA

DVD/DivX Waitec VISION SLX
SLOT-IN mehanizem&Ultra Slim oblika
Podprti formati: DVD, DivX, XviD, VCD, SCVD, JPEG in KODAK PICTURE CD, MP3, WMA
Coaxial-Digital in Analog 5.1 audio izhod,
SCART, S-Video izhod, Kompozitni video izhod
Daljinski upravljalec z baterijami
Podpora SRT podnapisom s slovenskimi znaki
Nadgradljiv Firmware
30.900,-

NEC Versa f-S940 Celeron
Intel® Celeron® M Procesor 1.4GHz
Ločljivost 1280x800
40GB trdi disk , 256MB DDR,
Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica Intel do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC'97
Intel Wireless LAN 802.11b
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN).
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica
269.900

NEC Versa f-S940 Pentium
Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b
Intel® Pentium® M Procesor 1.5GHz.
13" WXGA TFT zaslon
Ločljivost 1280x800, 256MB DDR,
40GB trdi disk, Combo DVD/CD-RW enota
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica AC'97
Integriran 10/100 Ethernet card (LAN)
2xUSB 2.0, modem 56k V.92, VGA izhod,
Firewire, čitalec kartic 5 v 1
Free Dos, Li-Ion baterija, **teža: 2 kg**
Slovenska tipkovnica
319.900

Vse cene so s DDV in veljajo GOV, cene so informativne, zato so urejene, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do spremembe. Prodajno gradivo je pripravljeno s pravico do spremembe cen in konfiguracij. Accord d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Intel, Celeron, Intel Inside, Intel Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon XP so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse navedene znamke so last njihovih lastnikov.

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaleg.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meler Rač. Inženiring
PIVKA: 05/ 757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
GRMOČE: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si